PC-AMIGA-C64-SEGA-NINTENDO-SONY-3DO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VII. évfolyam, 10. szám, 1996. október

ALBION

GENEWARS

F22 LIGHTNING 2

PANDORA DIRECTIVE

NIGHTS INTO DREAMS

MUPPET TREASURE ISLAND

CSÚCSSEBESSÉG

SCREAMER 2

Rajt-cél győzelemmel az élvonalba!

MISZTÉRIUMJÁTÉK

BROKEN SWORD - a játék, ami átírja a történelmet

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad	17999.-

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BLACK HAWK	7900	PUSH OVER	3500
DOUBLE DRAGON V	9900	THE UNTOUCHABLES	5900
JAMES BOND JR	7900	X KALIBER 2097	8900
KENDO RAGE	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	11900	MORTAL KOMBAT 3	13900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	NHL 96	11900
BIG SKY TROOPER	11900	NINJA WARRIORS	11900
BOOGERMAN	12900	PARODIUS	6900
BRUTAL	9900	PINOCCHIO	14900
CAPTAIN COMMANDO	9900	PITFALL	7900
CHAMPIONS WC SOCCER	12900	POP AND TWINBEE	6900
CHESSMASTER	6900	REAL MONSTERS	9900
CRAZY CHASE	9900	REVOLUTION X	12900
DAFFY DUCK M.MISSION	12900	ROBOCOP VS TERM.	9900
DEEP SPACE 9	13900	SEAQUEST DSV	11900
DEMONS CREST	9900	SEPARATION ANXIETY	12900
DIRT RACER	11900	SMASH TENNIS	8900
DONALD MAUI MALARD	13900	SOCCER KID	9900
DONKEY KONG COUNT.	12900	SPAWN	11900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	STARWING	7900
FIREMEN	7900	SUP.MARIO KART	7900
GHOUL PATROL	7900	SUP.MARIO WORLD 2	12900
HAGANE	7900	SUPER BATTLE TANK 2	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER BC KID	10900
JOE & MAC 3	7900	SUPER MARIO ALLSTARS	9900
JUSTICE LEAGUE	12900	SUPER MARIO WORLD	7900
KIRBY S DREAM COURSE	11900	SUPER TURRICAN 2	12900
KIRBY S GHOST TRAP	6900	THEME PARK	11900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TIMECOP	12900
LOST VIKINGS	9900	TINY TOON BUSTER L.	6900
MAGICAL QUEST	7900	TOY STORY	14900
MEGA MAN X	6900	URBAN STRIKE	12900
MEGA MAN X 3	12900	WEAPONLORD	12900
MICKEY MOUSE CIRCUS	12900	WILD GUNS	9900
MICRO MACHINES	8900	ZOMBIES ATE MY NEIG.	7900
MICRO MACHINES 2	11900		

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad	19999.-

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	PACMANIA	4900
ALIEN SOLDIER	9900	PAGE MASTER	6900
ANIMANIACS	9900	PAPERBOY	7900
ASTERIX POW. OF GODS	9900	PAPERBOY 2	4900
BATMAN AND ROBIN	12900	PINOCHIO	12900
BATMAN RETURNS	4900	PIRATES OF DARK WAT.	6900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	PITFALL	7900
BONANZA BROS	5900	POCAHONTAS	12900
BUBBA N STIX	5900	PRIMAL RAGE	11900
BUBBLE &SQUEAK	6900	PROBOTECTOR	9900
BUBSY II	8900	PUNISHER	9900
CAPTAIN AMERICA	4900	QUACKSHOT-CASTLE D.I.	9900
CASTLEVANIA	7900	RED ZONE	6900
COMIX ZONE	9900	REN STIMPY	5900
CUTHTROAT ISLAND	9900	REVOLUTION X	9900
DEEP SPACE 9	12900	RISTAR	9900
DEMOLITION MAN	9900	ROAD RASH II	5900
DESERT STRIKE	6900	ROLO	5900
DRAGON	9900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DRAGON S REVENGE	7900	SEA QUEST	7900
DYNAMITE HEADY	9900	SEPARATION ANXIETY	11900
ETERNAL CHAMPIONS	7900	SHADOW DANCER	5900
EX MUTANTS	6900	SHADOW OF BEAST II	4900
EXO SQUAD	11900	SHAQ FU	5900
GENERAL CHAOS	5900	SHINING FORCE II	9900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SKELETON KREW	7900
GOLDEN AXE II	5900	SMURFS	9900
GREENDOG	4900	SNAKE RATTLE N RON	4900
INCREDIBLE HULK	6900	SONIC & KNUCKLES	9900
IZZY S QUEST	11900	SPARKSTER	9900
JAMES BOND 007	4900	SPEEDY GONZALES	9900
JAMES POND II	5900	SPIROU	7900
JUDGE DREDD	11900	SPOT GOES TO HW.	12900
JURASSIC PARK	7900	STORY OF THOR	11900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	SUPER SKIDMARKS	11900
KLAX	4900	SUPER WRESTLE MANIA	4900
LETHAL ENFORCERS	7900	TAZ MANIA	7900
LIGHT CRUSADER	12900	TAZMANIA 2	9900
LION KING	9900	THOMAS TANK ENGINE	7900
LOTUS TURBO CHALL.	5900	TOUGHMAN BOXING	6900
MARSUPILAMI	11900	TOYSTORY	13900
MEGA BOMBERMAN	7900	TRUE LIES	9900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	VECTORMAN	11900
MEGA SWIV	7900	VIEWPOINT	9900
MERCS	4900	VIRTUAL BART	5900
MS PACMAN	7900	VR TROOPER	11900
NBA LIVE 96	12900	WARLOCK	6900
NHL 96 HOCKEY	11900	WORMS	9900
NHL 97	12900	WWF ROYAL RUMBLE	4900
OLYMPIC SUM. GAMES	9900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900
OTTIFANTS	8900		

GAME GEAR

HARDWARE

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék	HÍVJ !

JÁTÉKOK

BATMAN AND ROBIN	7900	PRIMAL RAGE	7900
BEAVIS & BUTTHEAD	3900	SHINOBI III	4900
CHAKAN	4900	SONIC DRIFT RACEE	7900
CHESS MASTER	3900	SONIC SPINBALL	7900
CRASH DUMMIES	3900	SPACE HARRIER	5900
DRACULA	5900	STARGATE	3900
F1	8900	SUPER RETURN OF JEDI	8900
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	VR TROOPER	7900
GEARWORKS	4900	WIZARD PINBALL	8900
MICKEY MOUSE	7500	WWF RAW	5900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül	11999.-

JÁTÉKOK

ALIEN 3	5900	NBA ALL STARS	5900
ANIMANIACS	6900	NIGEL MANSELL	6900
ASTERIX	6900	OBELIX	6900
BC KID 2	5900	PINBALL FANTASIES	5900
BOMBERMAN	6900	PINBALL MANIA	5900
BUBSY II	6900	PINOCCHIO	6900
DONKEY KONG LAND	7900	RACE DAYS	6900
EARTHWORM JIM	7900	SPACE INVADERS	4900
F1 RACE	4900	STREET FIGHTER 2	6900
KILLER INSTINCT	7900	SUPER BATTLE TANK	6900
KIRBY DREAM LAND	6900	SUPER MARIO LAND 2	6900
KIRBY S DREAM LAND 2	6900	SUPER MARIO LAND 3	6900
KIRBY S PINBALL LAND	5900	TESSERAE	3900
MARIO PICROSS	5900	TETRIS 2	5900
MICRO MACHINES 2	6900	TOYSTORY	7900
MONSTER MAX	6900	WATERWORLD	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900

MASTER SYSTEM

JÁTÉKOK

BACK TO THE FUTURE II	3900	SMURFS	5900
BATMAN RETURNS	3900	SPEEDY GONZALES	5900
DICK TRACY	2900	SPY VS SPY	2900
DOUBLE HAWK	3900	STREETS OF RAGE	4900
DRAGON CRYSTAI	2900	TEDDY BOY	2900
KUNGFU KID	2900	THE NINJA	2900
R TYPE	3900	TRANSBOT	2900
RESCUE MISSION	3900	WONDERBOY	3900

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA	3999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
ALFRED CHICKEN	2999	MICROCOSM	7999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	MYTH	2999
BATTLE TOADS	3999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
BUBBA AND STIX	4999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK	3999	PROJECT X & F17	3999
CHUCK ROCK II	2999	SEEK & DESTROY	3999
D GENERATION	3999	SHADOW FIGHTER	5999
DEEPCORE	2999	SPERIS LEGACY	4999
DISPOSABLE HERO	2999	STRIKER	4999
DRAGON STONE	3999	SUBWAR 2050	5999
FIELDS OF GLORY	5999	SUPER METHANE BROTH.	2999
FIRE AND ICE	3999	SUPER PUTTY	1999
FLY HARDER	2999	SUPERFROG	2999
FURY OF THE FURIES	3999	SURF NINJAS	999
HUMANS	3999	TOP GEAR 2	2999
INTER KARATE +	999	TROLLS	999
JUNGLE STRIKE	4999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
KID CHAOS	3999	UNIVERSE	3999
LAST NINJA III	999	WORMS	5999
LEGACY OF SORASIL	4999	ZOOL II	3999

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	69999.- helyett: 59999.-
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	69999.- helyett: 59999.-

SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVD A 11-26-415-ÖS TELEFONSZÁMOT

AMIGA

JÁTÉKOK

AMNIOS	1999	LEGACY OF SORASIL	4999
ATOMINO	1999	LION KING AGA	4999
BANSHEE-A1200	4999	MICROPROSE GOLF	3999
BIRDS OF PREY	2999	OUT RUN	1499
BLACKCRYPT	2999	OUT TO LUNCH	2999
BLUE ANGELS	1499	PINBALL MANIA AGA	3999
BOB S BAD DAY	1999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
BRIAN THE LION AGA	3999	PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999
CAMPAIGN	2999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DARKSEED	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS AGA	2999	ROAD RASH	2999
DISPOSABLE HERO	2999	RVF HONDA	1999
DUNE	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	SEEK AND DESTROY	3999
F117A	4999	SENSIBLE GOLF	5999
F29 RETALIATOR	2999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
FIELDS OF GLORY	3999	SPERIS LEGACY AGA	4999
FIFA INT. SOCCER	6999	SUBWAR 2050 AGA	2999
FOOTBALL GLORY	2999	SUPER SKIDMARKS	3999
GLOOM AGA	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
GOAL	3499	SUPREMACY	3999
INDY HEAT	1999	SYNDICATE	3999
KICK OFF 3 AGA	2999	TREASURES OF S.F.	3499
KILLING GROUNDS AGA	6999	VIZ	999
LAST BATTLE	2999	XTREME RACING	3999

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA COMMANDO	299
ARMALYTE	699	NINJA RABBITS	699
BADLANDS	699	OUTRUN	699
BLUE BARON	699	OUTRUN EUROPA	699
CALIFORNIA GAMES	699	PIRATES	999
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	Q10 TANK BUSTER	699
CONTINENTAL CIRCUS	699	QUEDEX	299
CRACKDOWN	699	RICK DANGEROUS 2	299
DELTA	299	ROBOCOD	299
DOUBLE DRAGON	699	RODLAND	699
DRAGONS OF FLAME	699	SILKWORM	699
F1 TORNADO	699	SKATIN USA	699
FLIMBO S QUEST	699	SMASH TV	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GAMES WINTER EDITION	699	SOLO FLIGHT	699
GEMINI WINGS	699	ST DRAGON	699
GO FOR GOLD	299	STRIDER 2	699
HEROES OF THE LANCE	699	SUMMER CAMP	299
HUNTERS MOON	699	SUPER SCRAMBLE	699
LAST DUEL	699	AUPER SPACE INVADERS	699
LAST V8	699	SWIV	699
LED STORM	699	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MERCS	699	TITANIC BLINKY	699
MICROPROSE SOCCER	699	TURBO CHARGE	699
MOONWALKER	299	TURRICAN	699
MULTIMIXX I	299	TUSKER	699
MULTIMIXX IV	299	WINTER GAMES	699
MYTH	699		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION 999	599	GOLDEN AXE	999
POEPEYE 1-2-3		GRAND PRIX CIRCUIT	999
POSTMAN PAT COL. 999	599	GUNSHIP	999
POSTMAN PAT 1,2,3		HAMMERFIST	999
A KASTÉLY	999	HUDSON HAWK	799
ACTION FIGHTER	699	JAMES POND 2	999
ALIEN 3	999	JAWS	699
BAAL	999	JUDGE DREED	999
BBURAGO RALLY	999	LAST NINJA 3	999
BOOM	999	LETHAL WEAPON,	599
BUDOKAN	999	LICENCE TO KILL	999
CAPTAIN FIZZ	999	LONG LIFE	999
CHUCK ROCK	999	LOTUS ESPRIT	999
COMMANDO II	999	MC DONALD LAND	999
CRAZY CARS 3	999	MICKEY MOUSE	999
CREATURES	999	NARCO POLICE	999
CREATURES 2	999	NEW ZEALAND STORY	999
DALEK ATTACK	599	NEWCOMER	999
DARKMAN	999	NO LIMIT	999
DIE HARD	999	NORTH & SOUTH	999
DOUBLE DRAGON 3	999	OPERATION HORMUZ	499
DYNASTY WARS	599	OPERATION NEPTUN	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	PINK PANTHER	999
ENIGMA FORCE	999	POLE POSITION F1	999
F16 COMBAT PILOT	999	PREDATOR	999
FACE OFF HOCKEY	999	RAMBO 3	999
FERRARI F1 CHALL.	999	RETURN OF THE JEDI	999
FIGHTER BOMBER	999	ROADRUNNER	999
FINAL FIGHT	999	ROBOCOP	999
FLIMBO S QUEST	999	ROBOCOP 2	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	RODLAND	999
FORT APOCALYPSE	999	RUNNING MAN	999
FOX FIGHTS BACK	999	SHADOW DANCER	999
GAZZA 2	999	SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999	TIME SCANNER	999
SKULL & CROSSBONES	999	TOM & JERRY 2	999
STAR WARS	999	TOTAL RECALL	999
STEIGAR	499	TURBO CHARGE	999
STREET FIGHTER 2	999	TURBO OUTRUN	999
STREET ROD	999	TURRICAN II	999
SUBURBAN COMMANDO	999	TUSKER	999
SUPER MARIO	999	USAGI	999
SWORD OF HONOUR	999	VENDETTA	999
TEENAGE M.NINJA TURT.	999	WATER POLO	999
TERMINATOR 2	999	WEST BANK	999
TEST DRIVE 2	999	WHO DARES WINS	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699	WHO DARES WINS 2	999
TIME MACHINE	999	ZORRO	999

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999.-
AMIGA MOUSE	3999.-
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999.-
COMMODORE JOY - II TURBO	2999.-
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	2999.-
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-
PC JOY - ACTION PAD	4999.-
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - FX3000	6999.-
PC JOY - MASTER PAD	5999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK	6999.-
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-
PC JOY - POWER PAD	3999.-
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999.-
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION	7999.-
PC JOY - TORNADO	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1499.-
GAME BOY tölthető elem	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499.-
MS JOY - CONTROL PAD	1999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION	4999.-
PSX CONTROL PAD - P100	5999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER	5999.-
PSX CPNTROL PAD - HYPER PAD	5999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábe	1999.-
PSX memória kártya	6999.-
PSX összekötő kábel	3999.-
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD	5999.-
SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD	5999.-
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999.-
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999.-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999.-
SATURN NTSC adapter	7999.-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999.-
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER	3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRIBAL ADAPTER	3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
SNES CONTROL PAD	3499.-
SNES JOY - ACTION PAD	2999.-
SNES JOY - SPRINT PAD	3999.-
SNES JOY - PHANTOM	3999.-
SNES SCART KÁBEL	1999.-
SNES SFX CONVERTER	4000.-
SUPER GAME BOY	9999.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfigura, darabonként mindössze 199 Ft-ért!

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!



Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az **ÚJSÁGOK EREDETI ÁRÁT + POSTAKÖLTSÉGET** kell fizetned. Az újságok a Comgame Kft-nél rendelhetők meg.

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEMBŐL!

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/10-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

tarta

VII. ÉVFOL M, 1

TOMB RAIDER

Szokásunkká kezd válni, hogy komolyabb fejlesztésekről még a készítés stádiumában érdekes infókat közlünk. Reméljük kezdeményezésünk elnyeri tetszésünket. Jó alany ehhez a Tomb Raider.

8. oldal



SCREAMER 2

Nem könnyű megállni, hogy az ember fel ne kiáltson, amikor zöldre vált a startlámpa és felbőgnek a turbómotorok a Screamer 2-ben. Ettől minden PC tulajdonos be fog izgulni...

26-27. oldal





MUPPET TREASURE ISLAND

A régi parádés szereposztással ismét mennek a tengerentúlon a sorozat újabb epizódjai. Ennek apropójából jelent meg Miss Röf, Breki, Gonzó meg a többiek családi játéka.



BROKEN SWORD

A kézzel rajzolt kalandjáték manapság a fehér hollóval mutat közeli rokonságot. Ha e tulajdonsága még élvezetes sztorival és remek hangulattal is párosul, akkor már a kihalás veszélye is fenyegeti...

10-13. oldal

GENEWARS



A génmanipuláció korunk legvitatottabb kérdései közé tartozik. Az ebből származó bonyodalmakra hívja fel humoros formában a figyelmet a Bullfrog legújabb alkotása.

44-46. oldal



AKTUÁLIS

Igazi szenzációknak adunk helyet ehavi számunkban: ismét elsőként számolunk be az idei év egyik legfényesebb csillagának ígérkező autóverseny, a SCREAMER 2 megjelenéséről, a kalandjátékok új etalonjának, a BROKEN SWORD-nek a kiadásáról és a Bullfrog karácsonyi játéközönének első tagjaként megjelent GENEWARS-ról. Ne feledkezzünk meg persze az újgenerációs konzolok év végi fellángolásáról sem, hiszen amíg a 16-bites konzolfronton komoly megtorpanás mutatkozik, addig a 32-bites nagy testvérekre halmokban tobzódnak a friss játékok (EXHUMED, SKELETON WARRIORS, NIGHTS INTO DREAMS, FORMULA 1, NIGHT WARRIORS). Egyedül az N64 az, ami a várakozásokkal és ígéretekkel ellentétben abszolút szoftverhiányban szenved, így az eddig megjelent két programon kívül semmi egyébről nem tudunk beszámolni - amint változik a helyzet, azonnal rámozdulunk a témára.
A népszerű posztermelléklet most kivételesen szép alkotásokat tartalmaz: a Broken Sword, a Screamer 2 és a Tomb Raider egy-egy míves artworkjét nyomattuk rájuk. Apropó Tomb Raider! A november közepén megjelenő játék annyira belopta magát a szívünkbe, hogy előzetesen is írunk róla néhány kedvcsináló sort. A játék nagyon igényesen elkészített lesz, pletykák szerint a Core Design ettől a produkciótól várja az éves bevételeinek nagy hányadát. Az előzetes alapján joggal.
Még egy apróságra hívnám fel a figyelmet. A régi számok vásárlásakor figyelmesen olvassátok el a képek alatti rendelési feltételeket: rendeléseteket POSTAKÖLTSÉG is terheli, s ezt ne feledjétek a pénz feladásakor.

OCEAN

Ígéretemhez híven folytatom az ECTS-en összegyűjtött infók ismertetését, mégpedig az egyik legszélesebb kínálattal rendelkező cég, az OCEAN játékpalettájának bemutatásával. Fejlesztéseik egyik legzamatosabb gyümölcsének mutatkozik a **DREADNOUGHT**. A nem is olyan tá-



voli jövőben játszódó sztori szerint a marsi brit civilizáció elszakadásáért küzd az európai bevándorlók ál-



tal alapított és innen a Földről pénzelt erőszakszervezet, a Boronok ellen (mit ne mondjak, érdekes jövőkép...). Az elkeseredett harc földön és levegőben egyaránt folyik, a századelő kétfedeles repülőveteránjaira emlékeztető légijárművek és a Mad Maxben megismert felfegyverzett, felpáncélozott kamionok és úthengerek ádáz harcot folytatnak egymás ellen. A mi feladatunk lesz e harci tevékenységek stratégiai irányítása és a harcokban való aktív részvétel is. A program még elkészülte előtt is hírhedtté vált azzal, hogy ennyi Silicon Graphics kép, animáció és háttér szinte egy játékba sem lett bepréselve. Külön érdekesség, hogy nemcsak PC változat, hanem 32megás Silicon Graphics gépekre optimalizált verzió is kijön belőle.

Ettől még Stephen King is megnyalná mind a tíz ujját! - állítják a **DAWN OF DARKNESS** hirdetésében a cég szakemberei. Hogy pontosan mire gondoltak, az nem derül ki, hiszen a DoD egy vérbeli, hamisítatlan és letagadhatatlan Doom-klón és Kinghez annyi köze van, hogy felbukkan benne a pokol minden bestiája, viszont a sztorija alapján a Mester inkább elsírná magát. 2095-ben egy idegen faj, az Élőhalottak lerohanták a Földet, elpusztítva mindent, ami az élettel kapcsolatos volt. Csak egy maroknyi csapat maradt életben,



akik titokban megtorlásra készülnek, összeszedve a még fellelhető összes fegyvert és gyilkolóeszközt, majd csak a megfelelő pillanatra várnak, hogy megkezdjék élet-halál harcukat. Itt kapcsolódunk be a cselekménybe: eldönthetjük, hogy egyedül vágunk neki a küzdelemnek, vagy egy csapatot kommandírozva irtjuk a férgesét, avagy (hálózatba kötve) akárhány résztvevővel egyetemben vágunk neki a harcnak. A helyszínek a földalatti bunkerek, metróalagutak, katakombák és a megszállók főhadiszállásán találhatók, az ellenfelek között zombikat, a Sátán kutyáit, repülő mutánsokat és feléledő varjakat, vérszívó denevéreket kö-



szönthetünk. Fegyverarzenálunk bőséges: Dazantii energiaágyú, Rur Tsarl 666 páncélököl, Devistatar detonátor - egyszóval ellenfelünknek nincs sok esélye ellenünk.

A **GUTS 'N' GARTERS** új irányokat nyithat a harmadik dimenzió ábrázolásában, hiszen kifejlesztésekor olyan technikát alkalmaztak, mint még előtte egy játékban sem. 256 egymásra rakódó felületet tud ke-





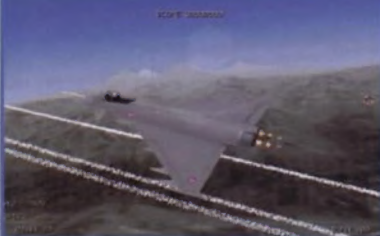
zelni a rutin 32000 színnel SVGA módban, a renderelt karakterek abszolút kapcsolatban vannak a hátterekkel, a programnak nem okoznak gondot az "elé megyek-mögé megyek-rámászok-alábújok" terveink. A fejlesztők kifejezetten büszkék az árnyékok kezelésére: árnyékunk rávetődik a tárgyakra, megtörik rajtuk, illetve bármit elmozdítva vagy például felrobbantva, az adott tárgy árnyéka aszerint módosul, ahogy a körvonala megváltozik. A sztorija még nem teljesen körvonalazódott, de annyi már bizonyos, hogy a több mint 100 helyszínen egy szupercsoport tagjaként titkos genetikai kísérletek bizonyítékait kell megszereznünk, sőt, a bizonyítékok birtokában próbára kell tennünk bátorságunkat az ellenünk fordított génmanipulált teremtményekkel is.

Kissé távoli (jövő év eleji) a megjelenése a **GT RACING '97**-nek, de az előzetes képek és infók alapján érdemes szót ejteni róla. Mint azt a mellékelt fotók is elárulják, autóversenyről van szó, a stílus valamennyi követelményét kielégítő opciókkal és grafikai megjelenítéssel. Fél tucat választható autócsoda, mindegyik sajátos irányítási és kezelési tulajdonsággal felszerelve, többféle nézet, 8 helyszínen zajló versengés (Anglia,





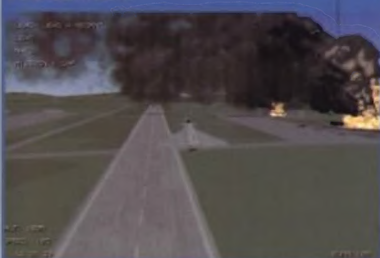
Amerika, Németország, Skandinávia, Franciaország és még három cyberpálya), egyszerre 10 másik résztvevővel való versengés. Kell még valamit mondanom?
Egy régi ismerős két újabb megvalósítása következik. Elsőként lássuk az **EF2000 TACTCOM**-ot, amely a '95 végén megjelent EF2000 upgrade lemeze. A legnagyobb újdonság a korongon



a Tactical Mission Planner, amely lehetővé teszi, hogy előre körvonalazzuk következő küldetésünk pontos le-



folyását, kijelöljük a taktikai pontokat, a célpontot és a szökési útvonalakat. Sikeres küldetés után minden részletre kiterjedő statisztikát olvashatunk a feladat végrehajtásának körülményeiről, továbbá a leglátványosabb jeleneteket képként is kimenthetjük, mint személyes "dicsőségfile-t". Új típusú kameraállásokat és felfejlesztett linkelési lehetőséget is tartalmaz a kiegészítő adatlemez.
A **SUPER EF2000** mindazt tudja, amit az előd, kiegészítve a fenti upgrade lemez opcióival és a Windows 95 adta lehetőségekkel. Gyorsabb grafikai megjelenítésre, multi tasking opcióra, missziók alatti folyamatos Help lehetőségre és mindig a legjobb belátást biztosító intelligens kamerakezelésre számíthatunk. Ablakba helyezve vagy teljes képernyőre kinagyítva is fut, 256 színben.





PHILIPS MEDIA

A múlt hónapi összeállításból helyhiány miatt kimaradt két Philips produkció következik. Jövő év elejére datálja a cég őrült játékának, a **DEMON DRIVER**-nek megjelenését.



A játékban egy flúgos, mindenre elszánt, kissé bogaras, de vagány motoros csávót irányítunk, aki hippi haverjaival és ellenlábasaival együtt száguld végig 17 féle vidéken. Menet közben különböző extrákat és fegyvereket kell gyűjtögetni, a többieket kerülgetni, vagy adott esetben erőszakosabb megoldást választva kivonni őket a forgalomból. Persze versenytársaink is ugyanerre törekednek, úgyhogy jó lesz vigyázni. A felvehető dolgok sem minden esetben segítik előrejutásunk: vannak például a pályán elszórva szemüvegek, amiktől elfátyolosodik a látásunk, és egy pillanat alatt felkenődhetünk az útmenti palánkra, avagy babák, amiket elütve azonnal



elvágódunk. Külön érdekesség, hogy a verseny résztvevőivel az egyes szakaszok után beszélgetni is lehet, ami nagyban befolyásolja bennük a rólunk kialakult képet: egy rossz beszólással örökre haragosunkká tehetünk bárkit, de például a csajokat szépségükről biztosítva fokozatosan a mi oldalunkra állíthatjuk őket, s így menet közben békén hagynak bennünket. A pályák valósidőben animáltak, 3D-s texture-mapped megoldással készültek és kifejezetten változatosak (alagutak, csatornarendszerek, országutak, sőt van egy öntözőcsatorna is a pályák között).
Klasszikus shoot'em up értékek keverednek korunk legfejlettebb technikai megoldásaival a napokban megjelenő **NIHILIST** című akciójátékban. A játék egyedüli célja a túlélés, méghozzá 30 öldöklő pályán, teli őrült kamikázékkal, csak a pénzre hajtó mániákusokkal és egyéb kozmikus söpredékkel. Persze ők csak is



arra törekednek, mint mi: az adott szinten lévő összes ellenfelet kifüstölni és az értük járó fejpénzt bezsebelni, aztán irány a galaktikus



szervíz, ahol pénzünkért dromedár fegyvereket, védelmi célokat szolgáló extrákat és persze egyre mozgékonyabb és fejlettebb hajókat tudunk vásárolni. A 15 féle űrhajó mindegyike igen fejlett navigáló rendszerrel és display-jel felszerelt, amire szükségünk is lesz, mivel csak kapkodjuk a fejünket, annyira felforrósodik körülöttünk a levegő, amint a dolgok sűrűjébe vágunk. A játék azon túl, hogy valóban látványos grafikával készült, földbedöngölő zenei aláfestéssel is rendelkezik: a CD-ről Dog Eat Dog, Pop Will Eat Itself és Sugar Ray ütemek robaja egészíti ki a robbanások és sikolyok zöngés hangjait.

ELECTRONIC ARTS

Méltatlanul maradt ki az előző havi összeállításunkból az Electronic Arts, hiszen minden stílusban parádés produkciókkal versenyez a nagyérdemű kegyeiért. Legforradalmibb újításokat sportszimulációi mutatnak fel - híven a cég régi nagy nevéhez, hiszen ebben a kategóriában az egyik legnagyobb névnek számít. A foci, mint örök szerelem továbbra is töretlenül a cég témái között szerepel, ezúttal a teljesen korhűre átgyúrt **FIFA '97**-ben. A focisták mozgása motion capture technikával lett modellezve, a felüle-



tek kiképzéséhez pedig egy újonnan kifejlesztett rutint, az ún. Motion-Blending technikát használták. Az újításoknak köszönhetően a szereplők ar-



ca is tisztán megkülönböztethető, mozgásuk pedig minden eddigi szimulátorban látottnál jobban hasonlít az emberi mozdulatokra. Az árkádokhoz szokott fanatikusoknak is nyújt egy extra opciót a játék: átkapcsolhatunk "High Speed" szimulációra, amikor az akció felgyorsul, gyorsabban pattog a laszti, sebesebben futnak az emberek a pályán, egyszóval felpörög a játék.
A szoftverház másik nagynevű sorozata is új taggal, az **NHL '97**-tel bővül. Ugyanazok az ismérvek jellemzik, mint





az előbb dicsért Fifa '97-et, hiszen egyazon fejlesztőgárda bábáskodott mindkettő felett. Talán csak az új típusú kameraállásokat emelném ki ezesetben, amikkel szinte a labdát vezető játékos védőszerkókkal kipárnázott mezébe képzelhetjük magunkat, annyira látványosak és nagyszabásúak a felvételek. Természetesen az aktuális NHL Kupa top-versenyzőivel is találkozhatunk és a játék adatai teljesen megegyeznek az idei kupaviadalban szereplőkkel.
Bruce Willis, alias John McClane hétmérföldes legendát csinált a Die Hard sorozatból, s most az EOA szeretne egy világraszólót kaszálni a filmtrilógia alapjaira épülő **DIE HARD TRILOGY** kiadásával. S erre minden oka meg is



van, hiszen akciójáték még nem volt ennyire változatos és akciódús, mint ez a mestermű. A filmhármas legjelentősebb helyszínei bukkannak fel



a Windows 95 alá íródott játékban: a terroristákkal teli Nakatomi Plaza, ahol minden zugot át kell vizsgálnunk és meg kell tisztítanunk az irodaépületet valamennyi gengsztertől, a Dulles Nemzetközi Repülőtér, ahol szintén rabló-pandúrt kell játszanunk és New York City utcái, ahol túszok kiszabadítása, rosszfiúk hidegretevése és bombák hatástalanítása lesz a feladatunk. Az első epizód a Resident Evilhez hasonló grafikai megoldású (3D-ben, a hátunk mögül enyhe felülnézetből látszódó termekben bolyongunk), a második és harmadik fejezet pedig leginkább a játéktermekben népszerű Virtua Cop stílusában fogant (folyamatosan mozgó terep, fel-felbukkanó ellenfelekkel vagy ártatlan honpolgárokkal, akik közül csak a gonosztevőket kell likvidálnunk). A látott bemutató és infóanyag alapján az év egyik legnagyobb bombája lesz.
Rockbandák és a számítógép. Már több próbálkozást is láttunk (például az Aerosmith akciójátéka vagy a Rolling Stones erőtlen Voodoo Lounge-a), de eddig egyik sem lett aranylemez (legalábbis a játék nem). Most valami sokkal egyedibb próbálkozás van születőben, ami több mint promóciós anyag egy új nagylemezhez vagy turnéhoz. A **QUEEN: THE EYE** című



produkciónak a legendás együtteshez csak annyi köze van, hogy a csapat zenéi ihlették a kaland/akciójáték helyszíneit és cselekményét, de egyébként egy teljesen saját lábain álló játékról van szó. Az együttes zenei világa is elég bonyolult, éppen ezért a mű pon-



tos szorija sem határozható meg egzaktul: annyi bizonyos, hogy egy misztikus küldetést teljesítünk az emberiség nevében, hogy a mindent a saját irányítása alá vonó Szem hatása alól felszabadítsuk az emberi fajt. A misztikus helyszínek, a képzeletbeli ellenfelek és a történet folyása mind-mind az együttes egy-egy albumára, illetve azok hangulatára enged következtetni. Majd meglátjuk, mi sül ki belőle.
Arra viszont mérget merek venni, hogy a **PRIVATEER 2: THE DARKENING** minden idők egyik legösszetettebb, legnagyobb műgonddal elkészített és legemlékezetesebb játéka lesz. Erre nemcsak a világhírű szereplőgárda (Christopher Walken - Pulp Fiction, Jurgen Procknow - Judge



Dredd), hanem a több mint 2 éves fejlesztői munka is garancia lehet. Az eposzban Lev Arris bőrébe bújunk, aki gyógyíthatatlan betegsége miatt lefagyasztatta magát, s most 10 éves hibernációs álom után ébred mentőkapszulájában, amit időközben valaki vagy valakik kilőttek az űrhajójából és most irányítatlanul száguld a világűrben. Lev emlékezete is megfakult, csak lassan térnek vissza az emlékei, de abban biztos, hogy gyógyszerre van szüksége, méghozzá nagyon gyorsan. Amint bolyong a világűr kikötőiben és kocsmáiban, fokozatosan ráeszmél, hogy sokak számára igen fontos személyiség lehetett, sőt most is többen a nyomában vannak, hogy a fejére kitűzött vérdíjat felmarkolják. Nagy zűrben van tehát. A sztoriról dióhéjban ennyi elég is, a játék maga úgyis sokkal érdekfeszítőbb: űrhajós ütközetek megvívása (18 féle űrhajó közül választva), kereskedelmi és stratégiai feladatok megoldása (20



különböző űrállomás között a legkülönbözőbb árucikkekkel űrhajónk fedélzetén cirkálva) és interaktív oknyomozás (ami több órányi videóanyag megtekintését jelenti). Az űrbéli ütközetek grafikája (főleg az eredeti Privateer-rel összehasonlítva) egyszerűen lenyűgöző, a videóbejátszások pedig egy teljesen új sűrítési és kicsomagolási technikának köszönhetően tűélesek és nyagyon pergőek. Bár igaz, hogy a játékot az első igazán pentium-specifikus alkotásnak hirdetik, úgyhogy a sebesség és látvány el is várható.

INTERPLAY

A változatosság kedvéért két játékuknak is az atomháború utáni Föld a színtere, de más-más megfogalmazásban. A **M.A.X.** (Mechanised Assault & Exploration) című stratégiai játékukban a teljesen elpusztult földi élettér helyett új bolygókat kolonizáló, egymással rivalizáló klánok harcaiban vehetünk részt. Agyunk közvetlenül az egyik törzs központi irányítópaneléhez van kapcsolva, s onnan adhatunk uta-



sításokat az adott bolygó kolonizálására, épületek, raktárak és gyárak építésére és a külső betolakodók elleni védelemre. Ebben 50 féle földi-, légi- és vízi jármű lesz segítségünkre, amiket fokozatosan felfegyverezhetünk,



felgyorsíthatunk és megerősíthetünk - amire szükség is lesz, hiszen más riválisok is szemet vethetnek a talpalattnyi területekre új életterek után kutatva. A játék kétféle módban játszható: vagy lépésváltásos változatban, vagy valósidőben, állandó akció közepette. 24 típusú pálya, 8 féle ellenséges törzs, és a lehetőségek végtelen tárháza vár ránk.
A **FALLOUT** című játék szintén egy termonukleáris háború utáni alapszituációból táplálkozik. ősi élet (azaz a háború előtti kultúra) nyomait kutatjuk a Dél-Kalifornia-i pusztaságokon, amikor mutáns kreatúrák és barbarizálódott emberi lények állják utunkat. Ellenük kell felvenni a harcot ebben a



nem teljesen tipikus RPG-ben. A lerombolt városokban, omladozó földalatti járatokban, óriási kiterjedésű sivatagokban játszódó kaland kemény kihívást jelent még a legtapasztaltabb szerepjátékosnak is. A játékmenet az RPG-kre jellemző: felváltva adhatunk utasítást emberünknek, illetve várjuk az ellenfél lépését. A legapróbb részletekig kidolgozott SVGA grafikában 50 különböző területen gyönyörködhe-



tünk, a főhős és az egyéb szereplők mozgását többszázezer animációs fázisból felépítve élvezhetjük, száznál is több karakterrel beszélgethetünk és barátkozhatunk. A játékot hátborzongató zenék és hanghatások kísérik.
Végül egy családi mozira hívnám még fel a figyelmet: gyereknek, felnőttnek egyaránt ajánlott a **SHADOAN** című interaktív kalandjáték kipróbálása. A Tolkien mondakör elemeire épülő, összességében 70 percnyi, 70.000 kézzel rajzolt képkockát tartalmazó rajzfilmben sárkányok, trollok, kalózok, goblinok és varázslók ellen kell felvenni ésszel a harcot és szívünk hölgyét megmenteni a Gonosz karmai közül, majd végül a Királyságot ismét visszaszolgáltatni jogos tulajdonosának. A játékon 300 grafikus dolgozott 9 hónapig éjt nappallá téve, és ezidő alatt 60 különböző helyszínt, 50 féle



szereplőt kreált, s a zeneszerzője, aki a Beauty and the Beast és a Pocahontas születésénél is bábáskodott, 30 zeneszámot komponált hozzá. A megoldandó feladatok természetesen nem bonyolultak, hiszen kisgyerekek számára is ajánlott a játék, de a rajzfilmelemek kidolgozottsága és a zenei betétekkel való összhangja, illetve az egész játék összhatása megér egy odapillantást az idősebb korosztály részéről is.



Az idei ECTS **legdögösebb udvarhölgyei** a Core Design (EIDOS) standja körül legyeskedtek, szám szerint három bombázó, combtőig felhajtott kommandós naciban, felpumpált didikkel, kigyúrt vádlikkal és derekukra szíjazott (persze fröccsöntött) UZI-kkal. Mind a hárman a Tomb Raider című játék szendvicsemberei voltak, annak a képzeletbeli Lara Croftnak a hasonmásai, aki hamarosan megdobogtatja valamennyi hímnemű PC-s fanatikus szívét. Mivel az anyag nagyon melegnek ígérkezik, ezért elhatároztuk, hogy előzetesként is foglalkozunk "őasszonyságával", sőt vonalait poszterünkön is megcsodálhatjátok.


A pályakészítő editor.

ELŐZETES

TOMB RAIDER

AZ ALAPSZITU

Ki is ez a megnyerő különleges hölgyemény? Lara egy vérbeli kalandor, Indiana Jones eszével és Bruce Willis erejével felruházva. Gyakran saját szakállára kezd bele ügyekbe, mindig ott tűnik fel, ahol gyanús dolgokat szimatol. Mostani küldetése először zsíros megbízásnak indult: egy befolyásos vállalatcsoport főnöksége jó pénzért felbérelte, hogy egy antik világból való misztikus ("Scion" névre hallgató) tekercset megszerezzen. Időközben jött rá, hogy megbízója átveri, és csak arra vár, hogy a nyomára akadjon a kincsnek és máris megöletnék, mondván mégiscsak olcsóbban megússzák, ha se pénz, se tanú. Ezért eltűnik a szemük elől és magánnyomozásba kezd: megpróbálja kideríteni, milyen titok lappang a tekercs mögött. Kalandjai akkor válnak igazán veszélyessé, amikor nemcsak a felderítetlen helyszínen rá leselkedő vadak, hanem egykori megbízójának felbérelt emberei is üldözőbe veszik.


A farkas a kisebb veszély, a háttérben ólálkodó vörösinges az egyik mindenre elszánt bérgyilkos.


Változatos helyszíneken folynak az akciók

A LEGFŐBB ISMÉRVEK

A játék valójában egy háromdimenziós akciójáték, amelyben **poligonokból álló szereplőnket kívülről láthatjuk, és a kamera annak megfelelően mozog körülötte**, hogy éppen milyen szögből a legjobb a rálátás. Lehetőségünk lesz a kamerát saját céljainknak megfelelően mozgatni és beállítani, hogy olyan területekre is belássunk, ami egyébként más módon rejtve maradna a szemünk elől. Ezáltal bekukkanthatunk tárgyak mögé, kikémlelhetünk mellettük, átnézhetünk akadályok fölött. **Számtalan stílusirányzat kavarog benne:** felfedezhetünk hasonlóságot az Ultima Underworld/Doom/Dungeon Master triumvirátus helyszíneivel, azok hangulatával, a Prince of Persia 3D-be helyezett (több mint 2000 animációs fázisból álló) mozgássoraival, továbbá távoli rokonságot mutat a Fade to Black kamerakezelésével - természetesen mindezekből csak a legjobb megoldásokat és hangulatokat kölcsönzi.

✪

A helyszínek igen változatosak, 4 fő színhelyre tagozódik a játék, amelyek mindegyike 2-4 alszintet tartalmaz (Valcabamba - a kihalt indián város, Labirintus - az ókori római helyszín dzsungelelemekkel, Egyiptom - víz alatt az elsüllyedt Atlantis nyomában, és a Piramis, aminek gyomrában egy irányítórendszert kell felrobbantani és menekülni a helyszínről). Az első és a harmadik epizódban kell megtalálni a Scion három darabját, egyesíteni őket és az utolsó helyszínen átadni az enyészetnek. Mindegyik elvégzett küldetés **után látványos FMV átvezető mozi következik,** ami összeköti a két helyszínt és jelzi a ránk váró teendőket.


Egyedi megoldású vízalatti pálya.

✪

Az antik romok között, a piramisok gyomrában, az alagutakban és a halálos csapdákkal teli labirintusokban számtalan megoldásra váró apró feladvány, fejtörő vár ránk. Kapcsolók keresése, szűk átjárók megtalálása, rejtett ajtók felkutatása mindennapos feladat lesz, miközben medvék, krokodilok, kihaltnak hitt őslények és persze emberi teremtmények leselkednek ránk. A játék előrehaladtával nemcsak számuk, hanem nagyságuk is nő: a T-Rex például akkora lesz, hogy kameraállástól függően gyakorta betölti a teljes képernyőt. Még egy utolsó, s egyben a legfontosabb adat: a **játék megjelenését novemberre ígéri a kiadó.** Reméljük, hogy következő számunkban már a teljes végigjátszást is be tudjuk mutatni. Addig is tanulmányozzátok képeinket, amik a fejlesztés kulisszái mögé is bepillantást nyújtanak.

Az epizódok között látványos átvezető filmkockák peregnek.

Kalandjaink kezdete...


...és a menekülés az utolsó helyszínről.

TOY STORY

NEM CSAK A SZÍNEK FAKULTAK MEG!

Mindeddig ha a **Toy Story**-ról írtunk - talán már unalmas ömlengésnek is tűnhetett - eddig csakis felsőfokú jelzőket tudtam használni. Most, hogy megérkezett a **GameBoy** verzió, sajnos félre kell tennem az eddigi lelkesedésemet. Nem mintha annyira csúnya lenne a játék, sőt! Túlságosan is szép, túlságosan is sokmindent akartak átültetni ebbe a kis masinába, egy újabb 100%-os konverziót akartak nyújtani, aminek azonban ezúttal a játékmenet látta a kárát.

Hiába hozták át a Silicon Graphics figurákat, és Woody csodálatos mozgását egy az egyben a 16 bites gépekről, ha egyszer a képscroll olyan, mintha lassított felvétel lenne, ráadásul **szörnyen** darabos, hősünk pedig igencsak megkésve reagál a gombokra. Woody felhúzózsinórját például annyira pontosan célozva és megfelelően időzítve kell a kampókba akasztani, hogy már csak emiatt emiatt hamarosan a sarokban fog a GameBoyunk kikötni. Persze lehet, hogy az egész számomra csak azért tűnik annyira lassúnak, mivel már megszoktam a jót. Egyet tudok tehát tanácsolni: mielőtt megvásároljátok, azért feltétlenül próbáljátok ki!

Ha a lassú játékmenettől eltekintünk, tulajdonképpen meglepő, hogy az átirat mennyire megközelíti a "nagyobb" társait. A háttérgrafikákból persze sokmindent kihagytak, viszont - Krumplifej uraság kivételével - szinte az összes lényeges szereplő megtalálható ebben a verzióban is, mondhatni ugyanolyan animációval. A pályák közül is csak a nehezen megvalósítható részeket hagyták ki, mint például a Doom stílusú részt, vagy az autós részeket, ám gyakorlatilag **az összes oldalra scrollozódó pálya át lett írva.** Ezek közül csupán a Roller Bob-os szintet hagyták ki - valószínűleg Sid hatalmas kutyájának a megvalósítása okozott problémát - összesen tehát 10 pálya található a kártyán. A pályák egyébként teljes mértékben megegyeznek a konzolos változatokkal, ugyanazokat a dolgokat kell rajtuk összeszednünk, ugyanazokat a feladatokat kell megoldanunk, tehát a már megjelent MegaDrive-os leírásunkat akár most is használhatjuk.

Sajnos a continue lehetőségek elég szűkre szabott számát is meghagyták, ami különösen idegesítő, ha figyelembe vesszük, hogy 75 csillagot kell begyűjtenünk egy extra életért. A lassú játékmenet miatt ezt kötve hiszem, hogy bárki is teljesíteni fogja. Amikor például a cápák között kell manőverezni, kifejezetten idegtépő, hogy milyen lassan vánszorognak, s ezért mennyit kell arra várnunk, hogy eltakarodjanak az útból. Az irányítást sem éreztem tökéletesnek, Woody túl nagyokat ugrik, és túl lassan ereszkedik le, így roppant nehéz kiszámítani, hova fog leérkezni. A grafikától eltérően a zenék átírására és hangeffektekre egyáltalán nem fordítottak nagy gondot, GameBoyos viszonylatban is legfeljebb közepesnek mondhatók.

A Toy Story GameBoy verziója úgy érzem annak a tipikus példája, amikor egy játékot csupán a nevével akartak eladni, s azzal, hogy a konverziót a gép adottságaihoz igazítsák már egyáltalán nem törődtek. Erre pedig egyáltalán nem lehet magyarázat, hogy ennyire képes a hardver, hiszen láthattunk már elég ellenpéldát, ahol a kitűnő grafika mellett a kitűnő játékmenetet is megőrizték: elég ha csak a Donkey Kong Landre gondolunk.


Az ólomkatonák már viszik is a rádiót.


Egy cowboynak persze nem okoz gondot a lovaglás.


Ha segítünk Rexnek továbbmenni, később ő segít nekünk.


Ezzel Rexet is elpakoltuk.


A kampókon a felhúzózsinórunkkal lendülhetünk át.


A cápáktól óvakodjunk.

toy story | Kiadja: Disney Interactive

GAMEBOY

73%

Broke…
THE SHADOW…

George Stobbartnak nem éppen jól indul a külföldi vakációja: egy Párizsi kávéház teraszán üldögélve egyszer csak egy bohóc érkezik, aki levegőbe repíti az egész helyiséget. Bár hősünk nem sérül meg, a merényletnek van egy halálos áldozata. Mivel a Virgin legújabb kalandjátéka amellett, hogy iszonyú szép, iszonyú hosszú is, ezért szokásunktól eltérően rögtön a közepébe vágnánk.

○

Próbáljunk távozni a helyszínről, mire a rendőrségbe botlunk, és Rosso felügyelő nyomban kihallgat. Miután megbizonyosodott róla, hogy ártatlanok vagyunk, elenged. A kávéház előtt egy csinos hölgy fényképezget, akivel elegyedjünk szóba. A neve Nicole Collard, és egy helyi újságnak dolgozik. Pont az áldozattal lett volna találkozója, akit Plantardnak hívtak. Plantard ugyanolyan gyilkosságokról akart információt adni, melyeknek végül ő is áldozata lett. Olaszország és Japán után tehát most itt, Párizsban csapott le a kosztümös gyilkos. Miután befejeztük a beszélgetést, Nicole elmegy előhívni a képeket, amit a környékről készített. Vegyük fel az újságot a földről, és adjuk oda a távolban az utat feltörő munkásnak. Az újságban egy lóversenytipp olvasható, ezt nyomban el is megy megfogadni. Vegyük fel a ládájából a csatornafedelek leemeléséhez használatos szerszámot. Menjünk vissza a kávéházhoz, és menjünk be a házak mögé. Az új eszközünkkel emeljük fel a csatornafedelet, és másszunk le. A bohóc erre menekült, néhány tárgyat a sietségben elhagyott. Vegyük fel a bohócorrot, majd továbbmenve az arcfestékes zsebkendőt, és a rácsra felakadt ruhafoszlányt. Másszunk fel a feljárón.

Egy ház belső udvarára jutunk, s a házmester minket is a bohóc társának néz. Adjuk oda neki a felügyelő névjegykártyáját, így megoldódik a nyelve. Mutassuk meg neki a ruhafoszlányt, mire kiderül hogy a kabátot itthagyta a bohóc. Kérdezzük a kabátról! Sajnos már odaadta egy vándorcigánynak, ám szerencsére emlékszik a [illegible] cég nevére, és telefonszámára. Menjünk ki, és használjuk a [illegible] szemközti telefonját, s értesítsük Nicole-t az új fejleményekről. Sikerül felkeltenünk a lány érdeklődését, aki meghív minket a lakására. A ház előtt beszéljünk a virágárussal, s kérdezzük Nicole-ról. Miután megtudtuk a [illegible] élő "működését", immár felmehetünk. Mutassuk meg neki a ruhadarabot, mire odaad egy kinagyított képet, amit a kávéháznál készített. A képen ugyanaz a ruha látható, a viselőjének pedig egy hold alakú forradás van a bal arcán. Mutassuk meg Nicole-nak a bohócorrot is, amiről sikerül leolvasnia a ruhakölcsönző címét. Nyomban menjünk is oda. Mutassuk meg az eladónak a zsebkendőt, amiről az megállapítja a festék típusát, s elmondja, hogy az utóbbi időben két dobozt adott el belőle. Ha megmutatjuk neki a fényképet, már emlékszik is az illetőre: Khan néven mutatkozott be. Az eladó roppant kedves, távozásunkkor még kezet is ráz velünk... A kellemetlen trükk után fájdalomdíjként legalább megkapjuk az elektrosokkolót. Hívjuk fel a szabót, és kérdezzük őt a fényképen látható illetőről. Immár meg tudjuk neki adni a nevét is, így végül hajlandó elárulni a pasas címét: az Ubu Hotelben lakik.

Irány akkor a hotel. Próbáljuk meg a portánál elcsórni a talon lévő kulcsot, ám ezt a portás persze nem fogja hagyni. Beszéljünk a zongorázó öreg hölggyel, s mutassuk meg neki a fényképet. Mondjunk el neki mindent Khanról, akit ő Moerlin néven ismert. A hölgy látta, hogy Khan valamit a portán hagyott, ami minden bizonnyal Plantard táskája lehetett. Kérjük meg, hogy segítsen elcsórni a kulcsot. Amikor a portást elküldi az ékszereivel az értékmegőrzőbe, vegyük el a kulcsot, s az emeleten nyissunk be vele rögtön az első ajtón. Másszunk ki az ablakon, és ugorjunk be Khan szobájába. Sajnos nem találunk semmit, ám amikor távoznánk, megjelenik Khan. Miután George lelizzadt a ruhásszekrényben, és Khan távozott, vizsgáljuk át a levetett ruhát. Egy gyufásdoboz és egy Moerlin névre szóló azonosító kártya kerül elő. Próbáljuk meg az utóbbival elkérni a portán Khan csomagját. A portás megint akadékoskodik, tehát ismét hívjuk segítségül az öreg hölgyet... A portástól egy tekercs kéziratot kapunk, amivel ha most megpróbálnánk távozni, a Hotel előtt ólálkodó gengszterek nyomban végeznének velünk. A teendő: menjünk vissza a szobába, ki az ablakon, és dobjuk le az utcára a tekercset. Így amikor átkutatnak minket, nem találnak semmit. Menjünk a hotel mögé, vegyük fel a tekercset, és vigyük el Nicole-hoz. Miután Nicole szemügyre veszi a tekercset, kiderül, hogy a középkorból származik, a Templomosok idejéből. Egy kis történelem óra következik: hallhatunk a Templomosok legendás gazdagságáról, az eltűnt kincseikről, valamint hogy hogyan végeztette ki IV. Fülöp a rend tagjait koholt vádak alapján. Kérdezzük Nicole-t a tekercsről, mire útba igazít minket egy André nevű fickóhoz, a Crune Múzeumba. Menjünk oda, ám Andrét nem fogjuk ott találni. Vizsgáljuk meg az üvegbúra alatti állványt. Ugyanaz az állvány, ami a tekercs egyik képén látható, a származási helye pedig a lochmarne-i kastély, Írországban. Irány akkor a repülőtér és Írország.

○

Miután megérkeztünk Lochmarneba, beszéljünk a kocsmában Mr O'Briannel a kastélyról, majd az ott talált állványról. Elmondja, hogy egy Peagram nevű professzor végzett ott ásatásokat, és valami drágakövet is találtak ott. Beszéljünk a szemüveges Fitzgeralddal, s kérdezzük őt Peagramról, majd az ásatásról, de nem mond semmit. Ha azonban Doyle-t kérdezzük Peagramról, az ásatásról, majd Fitzgeraldról, egy pohár sör ellenében elmondja, hogy látta ott Fitzgeraldot. Menjünk ki a kocsma elé, és beszéljünk az ott ácsorgó sráccal, Maguire-ral. Őt is kérdezzük a Profról, az ásatásokról, és Fitzgeraldról. Ő is látta Fitzgeraldot az ása-

Lopez, a kertész kezdetben bizalmatlan hozzánk.

Hősünk akár James Bond dublőre is lehetne.

Ha Guido belendíti a kését, már nincs menekvés.

Két áldoktor és egy igazi beteg... Ennek persze a beteg látja kárát.

...en Sword
OF THE TEMPLARS

tásnál, sőt azt is látta, hogy mielőtt Peagram eltűnt, rábízott valami csomagot. Két tanú ellenében immár megtörik Fitzgerald, és kénytelen beszélni. Az ásatásról, Peagram-ról, s a drágakőről kérdezve végül elismeri, hogy nála van a csomag, de nem hajlandó nekünk odaadni, mivel csak egy bizonyos Marquetnak adhatja oda, különben állítása szerint az életével játszik. Erősködésünkre, hogy mi majd elbánunk Marquetval, pánikba esik, és elmenekül. Nem jut azonban messzire, a kocsma előtt elgázolja egy piros sportkocsi, s elrabolják. Kérdezzük ki Maguire-t az esetről, majd menjünk el jobbra a vár romjaihoz. A kapu zárva van, ám ott áll egy szénás pótkocsi, amin bemászhatunk. Csak előbb beszélnünk kell a pótkocsit őrző pasassal a piros sportkocsiról, majd el kell őt küldenünk Fitzgerald keresésére, mivel mint kiderül, rokona a fickónak. egy lenyomatot készítettünk a homokba, amibe szórjunk egy kis gipszet. Gipszet jobbra, a zacskóban találhatunk. Már csak fel kéne valahogy oldani.

A kocsma előtt vizsgáljuk meg a villamos szekrényt, amit betört a sportkocsi. Kapcsoljuk át ott a kapcsolót, amivel egy kis zárlatot okozunk. A kocsmában ha kérünk egy sört, immár nem működnek a sörös csapok, s hamarosan a mosogató is felmondja a szolgálatot. Mutassuk meg a kocsmárosnak Moerlin villanyszerelő igazolványát, mire beenged minket a pult mögé megjavítani a gépet. A sarokban ülő figura - miután egyszer beszéltünk vele - fémhurkokat kezd készíteni nyúlcsapdának. Emeljünk el egy ilyet, amikor épp tüsszent. Ezzel

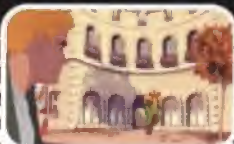
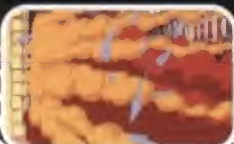

A kebab árus nem szereti, ha kutyaürülékének nevezik az áruját.

LEGENDA VAGY VALÓSÁG? JÁRJ UTÁNA TE MAGAD!

Amint elment, másszunk fel a bálák tetejére, fent pedig illesszük be a kövek közötti hasadékba a csatorna-szerszámunkat. Immár át tudunk mászni a falon, ám a várudvaron egy agresszív kecske őrzi az ásatásokat. Próbáljuk megközelíteni az ásatást, majd amikor fellök minket, azonnal rohanjunk a túloldali rozsdás ekevashoz, s húzzuk odébb. Miután a kecske kötele belegabalyodott, immár nyugodtan lemászhatunk az ásatáshoz. Lent döntsük fel a kis szobrot, majd állítsuk vissza. Így mahináljuk meg a mosogató konnektorát, mire a szivattyúk megszerelését is ránk bízza a házigazda, és leenged a pincébe. Mielőtt azonban lemennénk, vegyük el a pultról a törlőrongyot akkor, amikor Doyle felemeli róla a kezét. Lent korom sötét van, csak egy kar látható, ezt húzzuk meg. Menjünk ki a kocsma elé, s nyissuk fel a járdán a pince csapóajtaját. Közben Khan jön oda hozzánk - látszólag nem ismer még minket - és érdeklődik, nem találtunk-e valamit a "baleset" után. Térjünk vissza a pincébe. Immár világosság fogad minket. Felvehetjük az asztalról a zseblámpát, a csapóajtó alatt pedig megtalálhatjuk, amit Khan keresett: a kék drágakövet. Nyissuk ki a csapot, vizezzük be a törlőrongyot, és siessünk vissza az ásatáshoz. Csavarjuk ki a rongyot a gipsz fölött, s már is meg van a forma. Ezt illesszük bele a "zárba" a falon, mire egy titkos ajtó nyílik ki. Mögötte egy sötét járatban George egy akasztott embert ábrázoló domborműre akad, felette pedig a Montfaucon felirat olvasható.

Ismét Párizsban látogassunk el a múzeumba újra, s beszéljünk Andréval. Érdeklődjünk, hogy mi is az a Montfaucon. Mint kiderül, ez a középkorban egy épület volt, ahol az elítélteket akasztották. Mára nem maradt már belőle semmi, de helyét meg tudja mondani. Kérdezzük ki a tekercsről is, majd küldjük el őt Nicole-hoz, hogy megvizsgálja.



Keressük fel a rendőrőrsöt, s érdeklődjünk az ügyeletesnél Marquet felől. A fickó jól ismert bűnöző, s jelen pillanatban kórházban van, a tiszt még azt is meg tudja mondani, hogy melyikben. Látogassuk hát meg. A portánál kérdezzük meg a kisasszonyt, hogy melyik teremben van, igazolványképpen ismét a Moerlin-es kártyát használjuk. Mint megtudjuk, Grendel nővérhez került, tehát kérdezzük meg, hogy az merre van, s menjünk oda. A folyosón húzzuk ki a kissé bolondos karbantartó gépét. Amikor odamegy visszadugni, nyissuk ki a gép melletti ajtót, ahonnan hősünk egy köpenyt emel el. Menjünk vissza a portához, s beszéljünk az öreg dokival. Azt hiszi, hogy mi vagyunk az új orvos az osztályon, s nyomban a gondjainkra bízza a medikus unokaöccsét. Menjünk Marquet terméhez, ahol a nővértől egy vérnyomásmérőt kapunk. Miután megvizsgáltuk az első beteget, próbáljunk jobbra elmenni. Ez nem fog sikerülni, mert az egyik beteg meg akarja méretni velünk a vérnyomását. A sikertelen próbálkozás után adjuk oda a műszert a kollégának, és kérjük meg, hogy mérje meg ő. Most már végre bemehetünk Marquet külön őriztetett termébe, és beszélhetünk vele.

Először azt hiszi, hogy valami Hashshashin nevű szervezettől vagyunk, de miután beszélünk az ékkőről, elmondja, hogy a követ valami Nagy Mesternek kéne eljuttatnunk, valamint, hogy felbérelte Flapet és Guidot (a hotel előtti "barátainkat") hogy ellopják az állványt. Valamit még mesél egy Klausner nevű kollégájáról, ám a beszélgetést félbeszakítja a kezelőorvosa, aki kitessékel minket. Hamarosan azonban rá kell jönnünk, hogy nem mi voltunk az egyetlen ál-orvos...


Vasconcellos grófnő nagy érdeklődéssel hallgatja a történeteinket.


Nem is olyan könnyű elbánni egy kecskével.


Khannak köszönhetően mi nem jutottunk Klausner sorsára.

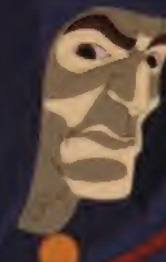

Hát ezek lennének az új Templomosok?

Miután elújságoltuk a híreket Nicolenak, siessünk a múzeumba. Amikor az őr háttal áll, nyissuk ki az ablakot. Amikor pedig az őr odamegy becsukni, bújjunk be a szarkofágba. Az éj leple alatt megérkezik a két gengszter, ám ne hagyjuk őket dolgozni: döntsük rájuk a totemoszlopot. Az oszlop összetöri a búrát, beindul a riasztó, s a zűrzavarban az állvánnyal végül egy ismeretlen lép meg. Ismét Nicole-nál találjuk magunkat, s mint kiderül, az ismeretlen nem más volt, mint Nicole.

Meg van tehát az állvány is, ám egyelőre nem reagál semmit a kőre. Idő közben André megfejtette a tekercsen lévő egyik címer származását, tehát kérdezzük ki e felől. André elmondja, hogy egy Vasconcellos nevű ősi spanyol család címeréről van szó, tehát irány Spanyolország.

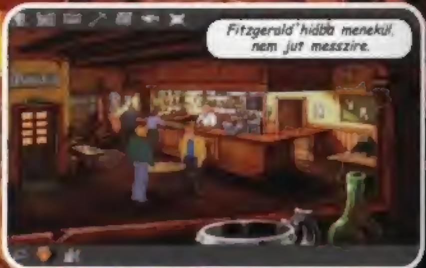
⚬

Megérkezvén először is takarítsuk el az útból a kertészt: a vízcsap mellett tekerjük a slagra a vérnyomásmérőt. Menjünk be mi is a házba, majd ott hátra lopózva hergeljük fel a kutyákat. Gyorsan bújjunk el a páncél mögé, majd amikor a kertész elmegy csitítani a kutyákat, osonjunk fel az emeletre. Az öreg grófnő, az utolsó Vasconcellos szerencsére érdeklődést mutat a történetünk iránt s megmutatja nekünk a XIII.századból való hiányos sakktábláját, és a családi kriptát. Tegyük odébb a Bibliát az állványról, mire egy saktáblaszerű valami válik láthatóvá. Ha megvizsgáljuk, üvegborítást vehetünk észre. Kérdezzük a grófnőt a tábláról, majd a sakkészletről, mire végül lehozatja a táblát a kertésszel. Mialatt várakozunk, kérdezzük őt ki a családja múltjáról. Egy elrabolt gyerekről, és egy eltűnt lovagról, Don Carlosról szerezhetünk tudomást. A sakktábláról George átrakja a figurákat a pulpitusra. Az összes sötétnek megvan a helye, nekünk már csak az a dolgunk, hogy a világossal mattot adjunk. (Ha esetleg nem tudnánk sakkozni, a sorrend: pap, semmi, lovag, király) Ténykedésünkre egy rejtekhely nyílik ki, benne a Vasconcellosok ősi kelyhével.



⚬

Ismét Nicoval folytatódik a játék. A grófnő odaadta Georgenak kelyhet, azzal a feltétellel, hogy felkutatja Don Carlos nyughelyét. Menjünk el a Montfaucon helyére. A téren egy bohóc zsonglőrködik, akivel beszéljünk. Kérjük meg, hagy próbáljuk meg a zsonglőrködést mi is, ami persze nem fog menni. Beszéljünk most az asztalnál ülő rendőrrel, s hozzuk szóba a bohócorrot, így az ad nekünk egy tippet. Ismét próbálkozzunk a bohócnál. Bohócorral immár teljes sikert arat a publikumnál a bénáskodásunk. Az igazi bohóc vérig sértve távozik, s ottfelejti az egyik labdáját. A rendőr is elmegy, így felnyithatjuk végre a csatornafedőt, és lemászhatunk. Lent a csatorna-nyitónkkal törjük ki a jobboldali boltívnél a falat. Mögötte egy nyitó szerkezetet vehetünk észre, amit működtetve már nyílna is az ajtó, ám beragad. Eresszük le a csónakon a csörlőt, és a horgot akasszuk bele a kitört lyukba. Omlasszuk le az egész ajtót. Menjünk be a nyíláson. A nagy barlangban ne menjünk még le a lépcsőn, hanem baloldalt - ahol fény szűrődik ki - lessünk be. Egy titkos összejövetelnek leszünk szemtanúi - köztük az ál-doktorral - akik a Templomosok rendjét akarják újraéleszteni az istenük, Baphomet kardjának segítségével. Úgy tűnik azonban, hogy szerény személyünknek, és a Hashshashinnak köszönhetően nehezen halad a világ meghódítása. Ismét lessünk be, majd miután távoztak, menjünk le a lépcsőn. Helyezzük be a kör közepére az állványt, és rá az ékkövet. A fény öt betűre vetődik rá: MARIB. Ismét Nicoval beszélve kiderül, hogy ez egy falu Szíriában. Utazzunk hát oda.


Fitzgerald hiába menekül, nem jut messzire.

⚬

A térről menjünk ki jobbra, majd a szőnyegárusnak mutassuk meg a gyufásdobozunkat. Így a helyi klubba nyerünk belépést, ahol próbáljunk meg benyitni a mellékhelyiségbe. Olvassuk el a kitűzött táblát, majd kérdezzük meg Ultart, hogy mit jelent. Mint megtudjuk, a tulaj zárta be, amiért ellopták a vadiúj WC-kefét. Mutassuk meg neki Khan fényképét, mire közli, hogy Khan már kereste Klausnert és szerény személyünket. Klausner egyébként egy Bikafej nevű sziklához ment. Menjünk vissza a térre, és vizsgáljuk meg a kebab árust, ott van a kefe! Kérjük meg a túloldali kofa srácot, hogy segítsen visszaszerezni, cserébe adjuk neki a labdát. Ismételjük el a kebab árusnak a srác tanácsolta szavakat, mire az egy nagybökővel ered utánunk. Menjünk vissza a sráchoz, kérjük el a kefét, és vigyük vissza a klubba. A kapott kulccsal nyissunk be a WC-be, majd ismét a kulccsal nyissuk ki a törülköző

szekrényét, és vegyük ki a tekercset. Menjünk vissza Nejohoz, aki immár a labdával játszik. Zavarjuk fel a macskát a polcra, majd az asztali csengővel hívjuk ki Nejo apját. Az ajtóról elpattanó labda egy kis balesetet okoz, így máris egy gipszszobrocskával lettünk gazdagabbak. Kenjük be az arcfestékkel, s adjuk el márványszoborként a kövér turistának. A pénzzel béreljük ki Ultar taxiját, azaz szállíttassuk magunkat a Bikafejhez. A taxinál érdeklődjünk, hogy miért nem indulunk már, majd a kocsi javításhoz adjuk oda a törülközőtekercset.

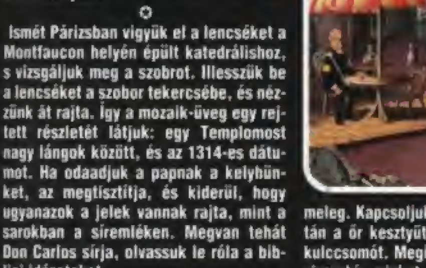

Khan kétségtelenül profi: tudja mivel kell embert gázolni.

A sziklánál törjünk le egy ágat a száraz fáról, kössük rá a maradék törülközőt, és eresszük le a hasadékba. Másszunk le, és nyúljunk be a sziklán lévő lyukba, ahol egy titkos ajtó nyitógyűrűje rejtőzik. Menjünk be a barlangba, ám az ajtó lecsukódik mögöttünk. Vizsgáljuk át Klausner hulláját. Két lencse kerül elő. Vizsgáljuk meg a két szobrot is. Amikor a baloldali térképet vizsgáljuk, megjelenik Khan, és kikérdez minket. Amikor már végezni akar velünk, a férfias halált válasszuk, majd fogjunk vele kezet, de természetesen az elektrosokkal. Gyorsan ugorjunk le a szikláról Ultar autójába.

A csörlővel kiszakíthatjuk az ódon ajtót.

○

Ismét Párizsban vigyük el a lencséket a Montfaucon helyén épült katedrálishoz, s vizsgáljuk meg a szobrot. Illesszük be a lencséket a szobor tekercsébe, és nézzünk át rajta. Így a mozaik-üveg egy rejtett részletét látjuk: egy Templomost nagy lángok között, és az 1314-es dátumot. Ha odaadjuk a papnak a kelyhünket, az megtisztítja, és kiderül, hogy ugyanazok a jelek vannak rajta, mint a sarokban a síremléken. Megvan tehát Don Carlos sírja, olvassuk le róla a bibliai idézeteket.


Guido ezt már fújhatja.

Kérdezzük ki Andrét a Szíriában látott szobrokról. Az egyik Angliát ábrázolta, tehát egy térkép, a másik pedig Baphomet szobra. André elmondja, hogy nemrég találtak egy ugyanolyan szobrot Párizsban is. Menjünk akkor oda! A pincében nyissunk be a WC-be, ami viszont zárva van. Kérjük el a kulcsokat az őrtől. Bent vegyük fel a szappant, és nyomjuk bele az ásatási rész kulcsát. Rakjunk a mintába gipszet, és a csapnál engedjünk rá vizet. Megvan a kulcs-utánzat, csak be kéne festeni. Adjuk vissza a kulcsot az őrnek, és fent próbáljuk a gipszkulcsot a festő vödrébe bemártani. Mivel nem engedi, hívjuk fel lentről Nicolet, és szóljunk a fenti naplopó munkásnak, hogy keresik. Fessük be a kulcsot, kérjük el újra az igazit, és a WC-ben cseréljük ki. Vizsgáljuk meg a fűtést, s kérdezzük meg az őrt, miért van olyan meleg. Kapcsoljuk ki a klímát, majd miután a őr kesztyűt vett, visszaadhatjuk a kulcscsomót. Megint hívjuk Nicot, mire az visszahív minket, de ezúttal az őr megy fel, mi pedig így bejuthatunk az ásatáshoz. Helyezzük a jelekre a kelyhet, ekkor a kehelyben egy templom képét láthatjuk visszatükröződni.


"Hát ezt ki nem tudja megcsinálni?"

○

Miután beszélgettünk Nicoval, vigyük vissza a kelyhet Spanyolországba a grófnőnek, és meséljük el neki, mire jöttünk rá a kehellyel, hogy megtaláltuk Don Carlos sírját. A bibliai idézeteket azonban nem ismeri fejből. Menjünk a kriptába, a hosszú rúddal csukjuk be az ablakot, és akasszuk rá a zsebkendőnket. Gyújtsuk meg a gyertyákkal, és lobbantsuk lángra a többszázéves jelzőgyertyát. Az ősi gyertya egykettőre elolvad, és egy kulcsféle kő esik ki belőle. Vegyük fel a Bibliát, és vigyük el a grófnőnek. Az idézetek egy kút mélyi rejtekhelyre utalnak. A házból a csap felől vegyük le a tükröt, majd kérdezzük meg Lopezt, hol lehetett kút valamikor. A keresésre meglepő módszert javasol: a bemérést egy Y ággal. A kert hátsó felébe találunk is ilyen ágat, mutassuk meg a kertésznek. Végül - igaz egy véletlennek köszönhetően - sikerül felfedezni a kutat. Lent húzzuk ki az oroszlán agyarát, s gyorsan ugorjunk félre a lecsapódó kőtömeg elől. Tükrözzünk fényt a sötét részhez, így meglátjuk, hogy hova kell a kulcsot helyezni. Az újabb rejtekajtó mögött egy ősi faliszőnyegre bukkanunk.


George, mint csatornapatkány.

○

Ismét Párizsban George, Nicole és André összerakja a talált részleteket, melynek eredménye: Bannockburn, egy kis skót falu. George és Nico azonnal odautazik. A vonaton menjünk ki a kabinból, ám a folyosón Guidoba botlunk. Ekkor George-nak eszébe jut, hogy a kalauz is ismerős volt: Eklund volt az, az áldoktor. Menjünk vissza, ám Nicole és a szemben ülő idős hölgy ekkora már eltűnik. Nyissunk be a szomszédos kabinba, és meséljük el a részeges utasnak a Nicole-lal történteket, aki így majd segít kimászni a tetőre. Araszoljunk hátra, a postakocsihoz, és másszunk le az oldalán. A kocsiban épp dulakodás folyik Khan és az Új-Templomosok között. Eklund végül lelövi Khant, ekkor gyorsan húzzuk meg a vészféket. A lezuhanó csomagok maguk alá temetik Eklundot, így távozhatunk a vonatról.

Végre elérünk a jelzett vár romjaihoz, ahol keresgéljünk a törmelék között. Többek között egy fogaskerékre bukkanhatunk. Forgassuk meg az ódon csörlőt, mire a kurbli a kezünkben marad, és az egyik fogaskereket is ki tudjuk belőle emelni. A két fogaskerekünket rakjuk a démonszobor szemeibe, a kurblit pedig a szájába. Amint George megforgatja, a szobor melletti ajtó feltárul. Egy lőporral teli folyosó után az Új-Templomosok ceremóniájára jutunk, ahol épp újra akarják egyesíteni Baphomet Kardját. Rosso felügyelő is köztük van, aki azonnal kiszúr minket.

A szertartás végeztével a Nagy Mester felajánlja George-nak, hogy csatlakozzon, ám ő ezt visszautasítja. Ismét Eklund kapja a feladatot, hogy likvidáljon minket. Szerencsére azonban az igaz hitű Rosso megment minket, bár ő az életével fizet érte. Hőseink menekülnének, de a bejáratnál Guidoval futnak össze. Vegyük le a falról a fáklyát, és dobjuk a puskaporba. A Nagy Mester gúnyosan világosít fel minket, hogy ez a több évszázados puskapor már rég hasznavehetetlen. Szerencsére azonban ott van Niconál Khan csomagja a plasztikkal, ami az égő puskaporra hajítva megteszi a hatását... A történet ezzel itt befejeződik, ám aggodalomra semmi ok, a készítők ígérete szerint lesz még folytatás!

broken sword

Kiadja: Virgin

486/66
8MB RAM
SVGA
2XCD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	

A kézzel rajzolt kalandjátékok egyik legjelesebb képviselője.

97%

2227. Az emberiség megtette első, bizonytalan lépéseit a világűr meghódítása felé vezető nehéz úton. Egy kicsiny, ám lelkes tudóscsoport megalkotta a "C" hajtómű prototípusát, ami lehetővé teszi a fénysebesség feletti utazást. Az első kísérlet azonban kétes eredménnyel járt: a tudomány mindenre elszánt apostolai a saját kárukon tanulták meg, hogy az előbb említett hajtóművet nem tanácsos nagyobb gravitációs mezővel rendelkező bolygók közelében használni. Szó mi szó, a balesetet követő termonukleáris robbanás gombafelhője némileg beárnyékolta a Földet uraló mamutvállalatok vezetőinek jókedvét...

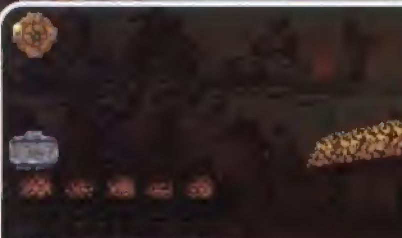
Az efféle kellemetlen balesetek ellenére 2229-re sikerült tökéletesíteni a "C" hajtóművet, s felderítő szondák százai indultak meg távoli naprendszerek felé, értékes fémek és ásványok után kutatva. Az első eredmények nem sok jóval kecsegtettek: egy nagyobb expedíció költségei csillagászati összegekre rúgnának, ami csak hosszú évszázadok alatt térülne meg. Sok társaság eleve gazdaságtalannak ítélt minden, egy idegen bolygó kolonizálására irányuló vállalkozást.

Ezekben a kaotikus, bizonytalansággal teli időkben fedezte fel a DDT Társaság egyik szondája a "Nugget"-et. A csillagászok csak Fabricotti 342 néven ismerték ezt a Földhöz igen hasonló méretű és adottságú bolygót. A beérkező adatok szerint a Nugget rendkívül gazdag ásványi anyagokban, s mesés hasznot hozhat a DDT Társaságnak. A cég igazgatótanácsa azonnal útnak is indította legmodernebb és legnagyobb űrhajóját, a Torontót fedélzetén egy válogatott felderítőcsapattal. A Toronto hamarosan el is érte a Fabricotti-rendszert, s egy kis felderítő kompot indított útnak a Nugget felé három utassal a fedélzetén.



A SZÁMÍTÓGÉPES SZEREPJÁTÉKOK EVOLÚCIÓJA

Ha emlékezetem nem csal, életem első kalandjátékával, a Bards Tale III-mal még C-64-es korombam találkoztam. Mai szemmel nézve a játék csak egy szimpla hack'n'slash stuff volt lepedőnyi térképekkel és néhány megfejthetetlen találóskérdéssel, de annak idején... Nos, jópár hétre odaragasztott a TV elé (nem monitor, TV! Hiába, a régi szép idők...). Románcom a szerepjátékokkal azóta is tart, de ahogy teltek az évek, egyre kevésbé tudtak lekötni az ilyen témájú programok. Elvégre mégiscsak előbben az igazi. Meg aztán elég hamar megunja az ember a labirintusokban való mászkálást, a végeláthatatlan térképezést és a tömött sorokban rohamozó, meglehetősen fantáziaszegény szörnyeket. A legtöbb ilyen jellegű programból pont a lényeg maradt ki: egy idegen világ és kultúra megismerésének lehetősége, a szabadon alakítható történet, s nem utolsó sorban az önálló egyéniséggel, sajátos múlttal megáldott, igazán ÉLŐ szereplők. Nem mondom, akadt egy-két ígéretes próbálkozás (gondoljunk csak a fantasztikusan hangulatos Amberstar sorozatra), de a softwaregyártó cégek többsége megakadt a lineáris történeteknél, ötlettelen világoknál és ál-heroikus szereplőknél. Már régóta várok egy számítógépes szerepjá-


Éjszakai csendélet fogadóval és... a franc se tudja mivel.


Így indul a nagy kaland.

A KÉTÉVES FEJLESZT... MEGHOZTA GYÜMÖ...



Hősünk felszerelése még ugyancsak hiányos.


A Mocsári Kaffanták mindent elsöprő rohama.


Fedetlen kebel ide, fedetlen kebel oda, a látvány távol áll a bizsergetően erotikustól.

tékra, ami meghozza az áttörést. Egy játékra, ahol nem kell állandóan kékes fényben szikrázó varázskardokat és elrabolt hercegnőket hajkurásznom. Egy játékra, amiben egy idegen, misztikus világot ismerhetek meg és kedvem szerint alakíthatom a történet fonalát. Épp ezért már nagyon vártam az Albionra, ami az előzetes ismertetők és reklámanyagok alapján pont megfelel ezen, meglehetősen szigorú elvárásoknak.

...ŐMUNKA ...LCSÉT!

[illegible]

** Eredeti történet és profi kivitelezés **

A Blue Byte ez ügyben maximálisan megtartotta ígéreteit: az Albion egyike a valaha készült legtökéletesebb, leghangulatosabb játékoknak. Maga a történet elég sajátos, Sci-Fi és Fantasy elemek sajátos keveréke. Nem kizárt, hogy a klasszikus Fantasy rajongóit eleinte zavarni fogja ez a kettősség, jómagam mindenesetre már az első pillanatokban szívembe zártam Albion szívet melengetően egyedi világát. A játékban egyébként Tom Driscollt, a felderítőcsapat pilótáját fogjuk irányítani, valamint a kalandok során hozzáverődött barátokat, segítőket. Végső célunk Albion sokszínű kultúrájának megóvása a DDT Társaság mindenre elszánt telepeseitől.

** Változatos grafikai megjelenítés **

Hát igen, a felülnézeti perspektíva illetve a Doomhoz hasonló 3D-s nézet váltogatása már az Amberstarban is bevált... Az alapötlet meglehetősen egyszerű: a nagyobb városokban, házakban mászkálva felülnézetből látjuk hősünket, míg a különféle labirintusokban, illetve érdekesebb helyszíneken 3D-ben bolyonghatunk. Ezáltal pergőbbé, változatosabbá válik a játékmenet, s nem fogunk lépten-nyomon eltévedni a nagyobb városokban.

"Ez egy fogadó, minden ropog, minden rotyog" © by Zolee



Festői táj festői hősökkel...

Apropó, eltévedés! A játék készítői igen kellemes automap funkcióval is ellátták művüket, így a térképrajzolással sem kell szöszmötölnünk. A harc körökre osztva zajlik egy négyzethálós taktikai térképen, így a program végigjátszásához nem szükségeltetnek sem emberfeletti reflexek, sem pedig garantáltan ütésálló keyboard.

** Életszagú szereplők egyedi jellemmel és viselkedéssel **

Tán ez a játék egyetlen pontja, ami elmarad az előzetes ígéretektől. Kétségtelen, hogy a fontosabb szereplők jelleme és múltja aprólékosan kidolgozott, ám szerény véleményem szerint ez így magában még kevés az üdvösséghez. Beszélgetéseink a legtöbb esetben meglehetősen egyoldalúak, barátunk szépen ledarálja az érdekesebb infókat, majd bambán állva várja további faggatózásainkat. Nem hajt el az X-edik idióta kérdés után melegebb éghajlatra, s egy-két sikerültebb blöffel sem tudjuk a tag viselkedését lényegesen befolyásolni. Tévedés ne essék: ilyen lehetőségeink az eddig megjelent szerepjáték-programokban sem voltak igazán, tehát nem lenne túl fair ezt az Albion hibájaként felróni.

** Egyszerű és gyors irányítási rendszer, jó játszhatóság **

Az Albion irányítására nem lehet egy rossz szavunk se, szinte tökéletes a maga egyszerűségében. Kár is lenne rá szót vesztegetni, kb. 5 perc alatt kiismerhető és megszokható. Néhol tán túlzásba is vitték a játék készítői az egyszerűsítést; karaktereink összesen 4, azaz négy darab képességét (közelharc, távolsági harc, kritikus sebzés, tolvajlás) én "kissé" kevésnek találom... Varázslatokban, varázstárgyakban és tulajdonságokban viszont nincs hiány, és hőseink fejlődése is korrektül ki van dolgozva.



"Ez fájni fog, apafej..."

[illegible]

Az eddig leírtak alapján gondolom nyilvánvaló, hogy igencsak jó véleménnyel vagyok a programról. Az Albion minden szinten igazolta a várakozásokat, s nyugodt szívvel állíthatom: minden idők egyik legjobb számítógépes szerepjátéka. A játék grafikája, hangja és elsősorban hangulata minden elismerést megérdemel, s ami szintén nem mellékes: a hardware-igénye is elviselhető. Egy 8 MB RAM-mal "szerénykedő" 486/DX66-oson is korrektül fut, bár a 3D-s részek Pentium alatt nem igazán szemet gyönyörködtetőek. Ja, búcsúzóul még egy jótanács: a Windows 95 alól való indítást már a kezdetek-kezdetén vessétek el, hacsak nincs valami erőmű gépetek...



Ezek a macska-lények már kezdenek unalmassá válni.

Egy ilyen pofás kis boltba öröm betérni.

albion	Kiadja: Blue Byte
PC: 486/66, 8MB RAM, VGA, CD, SB	
91%	

AZ 576 KBYTE SAJÁT JÁTÉKPROJEKTJEIHEZ KERES PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL RENDELKEZŐ
BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST, GYAKORLOTT ANIMÁTORT ÉS PROFI PROGRAMOZÓT.
A REFERENCIAMUNKÁKAT AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!



Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!
Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem
KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL
kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban
Jó választásodat számok bizonyítják:
ELŐFIZETÉSI DÍJ:
1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)
Ami ennél is többet jelent, az a KLUBKÁRTYA, amely birtokában negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén
3, 6, illetve 12 alkalommal
5.76 %
árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a
CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNK-tól is!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biztosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgálattól rendelsz, mellékeld a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.

Rejtvény

Szeptemberi rejtvényünk túl könnyűre sikeredett, minden levélíró helyes választ adott rá. A KÉT (és nem a nyomtatásban megjelent szerinti három) képen a Quake és a Time Commando egy-egy jelenete látszott. A szerencse Kocsír Tamásnak kedvezett, aki Dabasról írt. Nyereményét, az Indiana Jones and his Desktop Adventurest postáztuk.

Ebben a hónapban rejtvényünk fővédnöke a PHILIPS. Az általuk felajánlott nyereménycsomagért lehet versenyve szállni. Kérdésünk: a felsoroltak közül melyek azok a játékok, amik NEM a PHILIPS gondozásában jelent meg?

1. Chaos Control 2. Fx Fighter 3. Gearworks 4. Star Control 5. Gearheads 6. Fire Fight

Gyűjteményem számára

Vásárolnék, vagy az 576 KByteban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK



Vass Gábor / Dunaújváros



Kovács Péter / Budapest



Kiss-György Péter / Hódmezővásárhely


Cselkovics Jenő / Ágfalva


Hajnal Tibor / Gyöngyös


Andresik Zoárd / Budapest / 7 éves

TANULJ AZ ÁLLATOKTÓL!

POCAHONTAS


Az utolsó "lecke" a sasoknál.

Noha hamarosan már új Disney rajzfilm érkezik a mozikba, azért bizonyára a elmúlt év karácsonyi sikerfilmjét is sokan szívesen újra végignézik, vagy azok akik rendelkeznek egy MegaDrive-val, esetleg végig is játszák. A Pocahontas egy igen jól sikerült adaptáció lett. Noha a szokásos mászkálós stílusú játékban semmiféle erőszakot, meghalást - csakúgy mint a filmben - nem fogunk tapasztalni, ettől a játék mégsem unalmas, olyan feladatok elé állítja a játékost, amik még egy felnőtt számára is elgondolkodtatóak.


Pocahontas figyelmezteti Johnt a fűzfánál.

o

A feladatok érdekességét az adja, hogy a **legtöbbjüket csapatmunkával kell megoldanunk.** Pocahontason kívül tehát még egy másik szereplő irányítását is átvehetjük, méghozzá a kis mosómedvéét, Meekoét. Meeko fára tud mászni, be tud bújni az apróbb járatokba, nem szólva arról, hogy a telepesek nem törődnek vele. Ezzel szemben Pocahontas nagyokat tud ugrani, úszni is tud, valamint ahogy haladunk előre, az állatoktól tanulva még újabb képességekre is szert tesz. Fontos tehát a kettőjük csapatmunkája. A játék legelején például Meekoval kell legurítanunk egy szikláról egy követ, amin Pocahontas aztán felmászhat. De ha például Meekoval nem tudunk feljutni valahova, akkor Pocahontasszal kell bakot tartanunk neki. Útunk során két fontosabb dolgot kell keresnünk: a **bogyókat** Meekoval, amik segítségével pályakódokhoz juthatunk, valamint **Pocahontas nyakláncának öt darabját**, amivel a játék végén extra megnyerésben lesz részünk.


Az állatok néhol csak a jelenlétükkel adnak tippet.

o

A játék cselekményszála kifogástalan ötletességgel lett megszerkesztve. Az első fejezetben Pocahontas még gondtalanul sétálgat az erdőben, itt még csak az állatok megsegítése a cél. A **szarvast** kiszabadítva már futni is tudunk majd (A gomb), söt még sprintelni is. Ezután a **vidrák** "csúszdájáról" kell eltakarítanunk a ráhullott követ, mire a víz alatt is képesek leszünk úszni. Később egy **madárfiókát** visszasegítve a fészkébe a lassított földetérést tanulhatjuk meg. (Ehhez madártollak is kellenek.) Az út végén Pocahontas az apjával, a törzsfőnökkel fog találkozni, aki rá akarja beszéni, hogy menjen hozzá Kocoumhoz, a bátor harcoshoz. A következő pálya elején ezt a beszélgetést kell kihallgatnunk valahogy bejutva a sátorba Meekoval.


A szarvastól futni tanulunk meg.

Ezután újabb képességekkel gazdagodunk: a **mókusjárat** elől a követ elgurítva fára mászni, a **halakat** kiszabadítva pedig gyorsabban úszni (A gomb) tanulunk meg. A fűzfa tetejére felmászva láthatjuk a telepesek hajóját. Egy idő után látszólag zsákutcába érkezünk, ám ha sikerül a **farkasnál** gyorsabban eljutnunk a farkasodúig, megtanulunk tőle settenkedni (Le+oldalirány) így már át tudunk jutni a bokor alatt, visszafelé, a vízesés elé, ahol Pocahontas találkozik John Smith-szel.


Az úszás animációja egyszerűen tökéletes.

A második fejezetben a telepesek megkezdik a háború előkészületeit. Pocahontasszal be kell jutnunk a táborukba, hogy megtudjuk, mit is akar a pénzéhes kormányzó, Ratcliffe. Rögtön a pálya elején, ha lecsalogatjuk a fáról a **medvebocsot**, az anyjától megtanuljuk az ijeszgetés művészetét, ami azonban csak a véznább telepesek ellen hatásos. A dagadtabbakat a méhek segítségével riogassuk, vagy kerüljük ki őket. Ezen a pályán még két tulajdonságot tanulhatunk meg: sötétben látni a **bagolytól**, és extra nagyot ugrani a **sastól**. (Sprintelés közben.) Miután feljutottunk a hajóra, és Percy, a kormányzó kutyája kisebb galibát okozott, Johnhoz kell visszajutnunk. Johnt azonban időközben megtámadja Kocoum, akit végül is John megöl. A háborúért az indiánok Johnt tartják a felelősnek, így másnap hajnalban ki akarják végezni.

A harmadik fejezetben ennek a megakadályozása lesz a dolgunk: napfelkelte előtt odaérni. Itt már az összes tulajdonságunk megvan, csak a megfelelő helyeken kell őket használnunk...

o

A játék grafikája - ahogy azt már a Disney-től megszokhattuk - ismét gyönyörű. Nem elég, hogy minden egyes lényeges helyszín benne van a játékban, még olyanokra is futotta a memóriából, mint a filmben látott diszkrét szerelmi jelenet. **Az animáció is nagyon profi:** Pocahontas mozdulatai roppant kecsesek, ami különösképp a víz alatt érzékelhető ahogy a ruhája és a haja mindig a megfelelő irányba libben. Az irányítás egy az egyben mint a Prince of Persiáé, tehát ne lepődjön meg senki, ha hősnőnk nem azonnal ugrik, hanem úgymond ki kell számolnunk a lépést. A hangeffektekre szintén nem lehet panasz, a pályák alatt pedig a film eredeti zenéi szólnak, így persze hallhatjuk a Vanessa Williams előadásában híressé vált Colors of the Wind dallamait is.

pocahontas	Kiadja: Disney Interactive
SEGA MEGADRIVE	
82%	



CINKELT LAPOK

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

A játék kezdetekor menjünk balra Krool kabinjába, de ne vegyük fel az extra életet, hanem távozzunk. Most menjünk jobbra, ugorjuk át az első két banánt, majd vegyük fel a banánköteget a hordók felett. Ezután menjünk vissza a kabinba, vegyük fel az életet, és ismét távozzunk. Csináljuk végig újra az imént leírtakat, mire már két köteg banánunk lesz. Ezután amikor újra belépünk a kabinba, 75 (!) **KremCoint fogunk ott találni.**

SEGA RALLY (SATURN)

A visszajátszásnál, a startnál adjuk be: B, Y, B. Ezután a **visszajátszás közben tetszőleges irányokba mozgathatjuk a kamerát.**

LOADED (SATURN)

Játék közben pauzáljunk, majd menjünk rá a "BGM Volume" opcióra. Tartsuk lenyomva az L gombot, majd nyomjuk le a Z, B, X, C, és az R gombokat. Mindezek után az L gom-



bot leütve a pauzált képernyőn egy **cheat menü** jön elő.

ADIDAS POWER SOCCER (PLAYSTATION)

A címképernyőn nyomjunk egy startot, majd a csapatválasztásnál nyomjuk le egyszerre az L2, R2, négyzet, X gombokat. Ha jól csináltuk, akkor az **Adidas Dream Teamet választottuk ki** csapatunknak.

ALIEN TRILOGY (PLAYSTATION)

Kódszónak a következő mondatot adjuk meg: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Hatására a címképernyőn megjelenik egy **cheat opció** is.

CHAOS ENGINE (SNES)

Menjünk az Options képernyőre, válasszuk a Player Vs Computer üzemmódot, majd kódszónak írjunk be annyi T-t, amennyit tudunk. Menjünk az END-re, mire rögtön a **3. világban találjuk magunkat 25 élettel és egy rakás pénzzel.**

NIGHT WARRIORS (SATURN)

Egy **titkos "Képernyő üzemmód" opciót** érhetünk el, ha az options képernyőn az L+R gombokat nyomva tartva a fel és le irányt gyorsan egymás után nyomkodjuk.



Könnyedén mutathatunk be **"Lánc Combokat"** ha Auto Guard módban indítjuk a küzdelmet, és játék közben mind a három ütés vagy rúgás gombot egyszerre nyomjuk le. **Extra gyorsra kapcsolhatjuk a játékot** a következőképpen: az options menüben álljunk rá a Turbo Speedre, és üssük le az X, X, jobb, A, Z gombokat. Ezután akár **8-as sebességűre is felállíthatjuk a küzdelmet.**

PANZER DRAGOON (SATURN)

Pályaválasztás:
A címképernyőn adjuk be a következő kódot: fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, X, Y, Z.

Sérthetetlenség:
A főmenünél adjuk be: L, L, R, R, fel, le, bal, jobb. (Ha ezt használjuk, ne számítsunk a jó befejezésre.)

A 0. Epizód:
A címképernyőn a fel, fel, fel, le, le, le, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb, L, R kombinációt adjuk be.

Örök continue:
A főmenűben üssük be: fel, X, jobb, Y, le, Z, bal, Y, fel, X.

Új fegyverek:
Vigyük be az Örök Continue-t, s kezdjük el a játékot. Amikor az epizód száma feltűnik a képernyőn, tartsunk lenyomva egy vagy két gombot a következők közül, attól függően, hogy milyen két fegyvert akarunk:

Normál lövés:
X-hagyományos
Y-sorozat
Z-legerősebb

Célkövetős lövés:
A-hagyományos
B-közepes
C-legerősebb

Normál megnyerés:
A főmenünél üssük be: fel, fel, le, fel, jobb, jobb, bal, jobb, le, le, fel, le, bal, bal, jobb, bal.

Nehéz megnyerés:
A főmenünél üssük be: fel, fel, le, fel, bal, bal, jobb, bal, le, le, fel, le, jobb, jobb, bal, jobb.

Wizard Mód:
Hogy felgyorsítsuk egy kicsit az eseményeket, adjuk be a főmenünél, hogy L, R, L, R, fel, le, fel, le, bal, jobb.

Space Harrier Mód:
Állítsuk át a gépünket német nyelvűre, majd töltsük be a játékot, és adjuk be a fel, X, jobb, X, le, X, bal, X, fel, Y, Z kombinációt. Ha jól csináltuk, ilyenkor egy hangot hallhatunk, a játékban pedig nem lesz sárkányunk.

Sárkány Mód:
Ahhoz, hogy csak a sárkánnyal játszunk, először be kell ütni az új fegyverek kódját, majd a bal, bal, jobb, jobb, fel, le, fel, le, L, R kombinációt. Ilyenkor csak a célkövetős fegyver működik.

PANZER DRAGOON ZWEI (SATURN)

Radar: a játék közben nyomjunk egy A-t a kettes irányítón.
Dupla Sebesség: a címképernyőn



üssük be a bal, jobb, bal, jobb, fel, le, fel, le kombinációt.

DOOM TROOPERS (MEGADRIVE)

Az options képernyőn a következőt adjuk meg passwordnek: ARGONATH. Hatására a játékot indítva egy **pályaválasztó képernyő** jön be.

MEGA MAN 7 (SNES)

A Mega Man 7-ben van egy **Street Fighter mód** is, ehhez a következő kódszót kell megadnunk:

1415
5585
7823
6251

Miután ezt begépeltük, tartsuk lenyomva az L és R gombokat mindkét irányítón, és úgy nyomjuk Startot. A kód még egy dologra használható: ha nem nyomjuk hozzá az L és R gombokat, a játékot úgy fogjuk kezdeni, hogy már alapkiszerelésben nálunk van minden cucc.

FINAL FIGHT 3 (SNES)

Miután bekapcsoltuk a SNES-t, várjuk meg, amíg a Capcom logo bejön. Ekkor nyomjuk le egyszerre a



SELECT-et és a START-ot, s már is a **Test módban** találjuk magunkat.

GUARDIAN HEROES (SATURN)

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az X, Y, és C gombokat a következők valamelyikével együtt:
R+Start: **Egy helyszínt előrelépni.**
R+A+Start: **Két helyszínt előrelépni.**
R+B+Start: **Három helyszínt előrelépni.**
R+C+Start: **Négy helyszínt előrelépni.**

REVOLUTION X (SNES)

Az örök élethez és CD-khez a következőket kell tennünk: a címképernyőn tartsuk lenyomva az X-et, az A-t, és a B-t, s várjuk meg amíg a zene felhangosodik.

SEPARATION ANXIETY (SNES)

Kétszer olyan nehéz lesz a játék a következő kódszóval: MRRYPN.

SHELLSHOCK (PLAYSTATION)

Kezdjünk el játszani, majd lépjünk ki Start + Selecttel. Ezután a főcímképernyőn üssük be: fel, fel, fel, le, le, le, jobb, jobb, háromszög. Egy hang fogja jelezni a ténykedésünket, hatására pedig **ha majd elfogy az energiánk, újra fog töltődni.**
Debug menü: a címképernyőn üssük le a fel, le, bal, jobb, le, le, jobb, jobb és négyzet gombokat.

JUDGE DREDD (SNES)

Egy **pályaválasztó képernyőre** juthatunk, ha a címképernyőn beütjük az A, bal, jobb, bal, jobb, B kombinációt, majd egy Startot nyomunk.

NOSFERATU (SNES)

Pauzáljuk le a játékot, majd adjuk be a fel, X, jobb, A, le, B, bal, Y kombinációt, mire **az energiánk feltöltődik maximumra.**

GUN GRIFFON (SATURN)

Örök muníció: a címképernyőn, ahol a "Press Start" feliratot olvashatjuk, üssük be: B, B, B, C, Start.
Az ugró energia nem töltődik: Ugyanannál a "Press Start" képernyőnél üssük be: fel, jobb, le, bal, Z, Start.

RETURN FIRE (PLAYSTATION)

Nem elég nehéz a játék? Mit szól-

nátok egy kis szabotázs akcióhoz?! Amikor járművet kell választanunk, tartsuk lenyomva az összes felső gombot, mire **a saját járműveinket robbantgathatjuk.**

AGILE WARRIOR (PLAYSTATION)

Játék közben pauzáljunk a Starttal, majd az 1-es irányítóval adjuk be: bal, négyzet, négyzet, négyzet, négyzet, jobb, kör, le, X, le, X, le, X, le, X, le, X, le, X. Ekkor hallhatunk egy hangot, amint azt mondja: "Outstanding". Veszítsük el a játékot, majd fogjunk új küldetésbe. **A szokásos eligazítás után ekkor egy szőke, vörös ruhás nő egy táncot fog eljárni nekünk!**

ZEEWOLF 2 (AMIGA)

Pályakódok:

LEVEL 2 - REQUIN
LEVEL 3 - WOLFRAM
LEVEL 4 - FULLMOON
LEVEL 6 - OUTRAGAN
LEVEL 9 - STAG
LEVEL 11 - KRAKEN
LEVEL 14 - STATION
LEVEL 16 - GBULL
LEVEL 18 - STATIPAUSE
LEVEL 20 - DO IT KNOW
LEVEL 23 - SHIPDECK
LEVEL 24 - GLOBOFF
LEVEL 26 - BEHAVE
LEVEL 28 - SHADOW
LEVEL 29 - MAX FUEL
LEVEL 30 - PELPAY
LEVEL 31 - DOMINO
LEVEL 32 - STEERDRAFT

WORMS (PC/AMIGA)

Játék közben pötyögjétek be, hogy BAABAA, s lesz meglepetés a javából!



STREET FIGHTER II (AMIGA)

Először is válasszunk ki az egyjátékos játékot, majd a választókockát vigyük Blankára, de NE nyomjuk meg a tűz gombot, ehelyett lassan pötyögjük be: **PATIENCE**, amire egy CHEAT bekurjantásnak kéne halladszódnia. Ezután fogjunk neki a játéknak - Blankát ne válasszuk! Az **F10 benyomására visszaállíthatjuk az energiánkat;** pause közben, ha beírjuk: **7KIDS**, kétjátékos módba válthatunk át, lehetővé téve így ellenfelünk irányítását is.

SCREAMER (PC CD-ROM)

A kalandravágyók írják be a főmenübe az alábbi kódokat: **TAZOR, VTELO, CLOCK, MONTY, JOINT, ABURN, INVER, MIRRO, UPDOW**

WIPEOUT (PC)

Egy aránylag jól sikerült PSX konverzió, mely rejt magában meglepetéseket. Írjuk be: **X'APOGHOST.**

CIVNET (PC)

Sok-sok időt kellet várni arra, hogy egyszerre többen is élvezhessük a játék által nyújtott felejthetetlen élvezeteket. S hogyan halmozhatjuk még az élvezetek? A kör végén nyomjük be a CTRL-t, s írjuk be: **ADDBAMF.**

BATMAN FOREVER (PC)

Még Batmannek is szüksége van segítségre. LULLYBABY beírása után azt halljuk, hogy "GAME ACTIVATED". Most már **kiválaszthatjuk a játékszintet és az F10 benyomása után egy ütés elég lesz egy ellenfélnek, ezen kívül még megkapjuk az összes fegyvert is!**

BOOM (C64)

A leírásban megígért kódok a következők (ezeket játék közben vakon kell begépelni):

576X: 99 kulcs
BHYG: 100% egészség
MUN*: 999 lőszer
+89-: pályalépés



ÁRUFÉLESÉGEK LEGKEDVEZŐBB VÉTELI ÉS ELADÁSI ÁRAI, KIKÖTŐK SZERINTI BONTÁSBAN AZ 1869 CÍMŰ JÁTÉKHOZ (AMIGÁRA)

JELMAGYARÁZAT: ☆ = HAJÓJAVÍTÁS ○ = HAJÓJAVÍTÁS ÉS ÉPÍTÉS. (CAPETOWN A JAVÍTÁS MELLETT 300 TONNÁS HAJÓKAT IS ÉPÍT.)

VÉTELÁR = FEKETE SZÁMOK ELADÁSI ÁR = PIROS SZÁMOK

	BOR WINE WEIN	CUKOR SUGAR ZUCKER	DOHÁNY TOBACCO TABAK	ELEFÁNTCSONT IVORY ELFEN BEIN	FEGYVER ARMS WAFFE	FŰSZER SPICES GEWÜRZE	GÉP MACHINES MASCHINE	GYAPJÚ WOOL WOLLE	GYAPOT COTTON BAUMWOLL	GYÜMÖLCS FRUIT FRUCHT	KAKAÓ COCOA KAKAO	KAUCSUK INDIARUBBER KAUTSCHUK	KÁVÉ COFFEE KAFE	NEMESFA HARDWOOD EDELHOLZ	SALÉTROM SALTPETRE SALPETER	SELYEM SILK SEIDE	SZÉN COAL KOHL	SZERSZÁM TOOLS WERKZEUG	TEA TEA TEE	TEXTIL TEXTIL TEXTIL	ZÖLDSÉG VEGETABLE PFLANZ
ACCRA				60.5	84.0									10.0							
ADEN	6.3				117.6								8.5								
AMSTERDAM		13.6		71.0				5.1			21.6		19.8							12.9	4.4
BARCELONA	3.4					24.3	153.3		5.3					13.5				93.8			
BOBAY							168.1		3.7									123.2	12.2	17.8	
CALLAO										16.8								105.6		14.8	
CAPTOWN ☆		12.0	19.2				165.2										4.2		16.5	15.9	
CHILE															17.0					16.9	
COLOMBO												11.3						123.2			
DIV			13.5						3.6											17.8	
GUAYANA														8.5				111.7			
HAMBURG	4.1				69.6	24.7						21.3		14.4	28.0	12.5		95.6			
HAVANNA		10.3												12.5				113.1			
LAGOS											15.8						5.1	111.3			
LE HAVRE ○	3.4															12.4	9.6			13.3	
LISABON	3.5	13.2											19.0								4.0
LIVERPOOL ○	4.0			69.8			145.2		5.4					14.2					22.9	13.2	
LONDON ○			26.8				143.4		5.5	19.6								96.2	23.3		4.2
LOS ANGELES ☆			29.8			25.7		5.7	5.4					14.5		11.3		95.1		13.4	
LUANDA												17.3		9.3						15.7	
MACAO ☆	7.4						163.1									9.3				16.5	
MANDAO						13.5									15.5			120.3			
MELBURNE	7.3			68.8			142.1					15.7					8.3			13.0	
MOZAMBIK	6.3			61.0		14.2												127.0			
NEW ORLEANS							153.9		4.4				15.8			12.3				12.7	
NEW YORK ○					69.6		144.2					22.2		13.5	26.0	12.4	9.8				
ODESSA		15.1				26.5			5.4					14.7			6.3		24.0		3.2
PANAMA													14.4							14.4	
PERTH																	6.6	138.2		14.4	
PORT SAID					79.5				4.8									99.3			
RANGOON									3.3					5.8						16.8	
RIO DE JANIERO							160.1				13.5						5.5	111.7		15.2	
SAN FRANCISCO	6.2	21.4	29.8				142.1			19.5			12.5				10.1	94.2			
SANGHAI							167.8										4.2	131.2	9.7	16.5	
SAVANAH ○			23.1	69.6		24.4	148.2		4.6										22.8		
SINGAPORE												11.3	13.3					120.3		16.8	
SYDNEY ☆		12.2						3.1		24.1				10.1					15.4		
TANGA					116.4													127.0			2.4
TRIEST			28.5							17.5	21.5							94.2		12.9	
TUNIS					79.0					16.1											3.7
300 TONNÁS SCHOONER RAKTERE	420	105	84	98	26	77	26	488	488	95	77	84	95	105	105	488	105	26	84	210	420

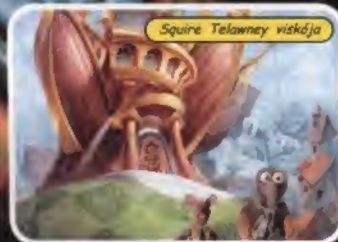
Muppet Treasure Island

Breki, és a Kincses...

Nem tudom, kinek mit jelentett kiskorában a Muppet Show című műsor a tévében (már akik látták egyáltalán), de én személy szerint rajongtam érte. Furcsa mód mégis a stáblista maradt meg bennem a legjobban: a "mindezeket összerendezgette: Andor Péter, szakértő... az nem volt" és hasonló kiszólásoktól akkoriban - volt vagy tíz éve - teljesen kifeküdtem. Talán azzal sem túlzok, ha úgy tippelem, hogy a közelmúltban bemutatott Sesame Street nézői között is szép számmal akadtak az én korosztályombéliek, akiknek gyermekkorához hozzátartozott az örökifjú Breki, Miss Röfi, a Malacok az űrben, valamint a "Péntek esti randevú" többi résztvevője (például a szintén ilyen alkalmakkor bemutatott Menő Manó és társai, de ez egy másik történet).


Miss Röfinek kocsikázni szottyant kedve...

Nos, a muppet-csapat kinőtte magát, mivel a közelmúltban megjelent egészestés mozifilmjük, a Kincses Sziget. Ezt Magyarországon sajnos nem láthattuk (pedig szerintem lett volna akkora kasszasiker, mint például a Szellem a gépben című okádék, sőt). A filmen alapuló játék azonban már számunkra is elérhető, és elhihetitek nekem, hogy ez az egyik legcsodálatosabb gyermekeknek készített program, ami valaha készült. Igaz, több millió dolláros költségvetésével akármilyen játékkategóriában megállná a helyét.


Squire Telawney viskója


Na akkor most ez Breki vagy Dagobert bácsi?

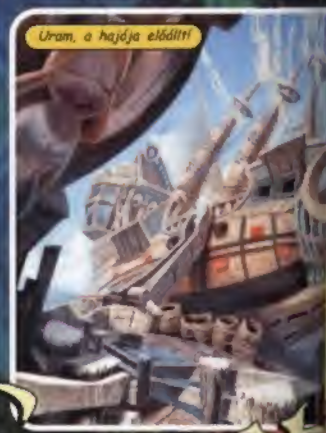
Ahol a kalamajka kezdődik

A kalandok összesen negyvenöt, hihetetlen részletességgel és minőségben megrajzolt helyszínen játszódnak. Mi természetesen a főszereplőt, Breki kapitányt alakítjuk, feladatunk pedig a mesebeli kincs megszerzése lesz, melyhez négy szakaszt kell teljesítenünk. Először a Benbow kocsmában kell megszereznünk Flint kapitány kincsestérképét, majd Bristolban hajót kell szereznünk, amelyet el kell irányítanunk a Kincses szigethez, majd végül meg kell keresnünk a mesés aranykupacot. Az ehhez vezető út azonban elég hosszú lesz, ezért lássuk nagy vonalakban, hol mit is kell csinálni. Sehol nem lesz túl nehéz a dolgunk, nem kell megijedni. Annál is inkább, mivel Stevenson, a papagáj mindig segítségünkre áll hasznos tanácsaival - ráadásul a megszerzett tárgyainkat is hajlandó a szárnyai alá venni, szó szerint.

Feladatunk lesz többek között...

Kalandjaink a Benbow Innben kezdődik, ahol feladatunk Flint kapitány kincsestérképének megkeresése lesz. Ehhez először keressük meg a tengerészláda kulcsát, majd kutakodjunk egy kicsit a ládában. Ott kell lennie valahol annak a fecninek.

A rövid bevezetés után Bristolban találjuk magunkat, ahol kell találnunk egy alkalmas hajót, majd vízre kell vele szállni. Ehhez először menjünk Pop kocsmájába, aki elmondja, hogy a városban csatangoló kalózok igencsak zavarják az üzletmenetet. Egy kis keresetet ajánl nekünk, ha hajlandóak vagyunk áfonyás pitéket lőni a martalócok képébe. Vágjunk bele, de vigyázzunk a gyanútlan járókelőkre, mert ha eltaláljuk őket, Pop berzenkedve csökkenti bérünket. Ha elég pénz jött össze, lépjünk át Monsieur Edouardhoz, a divattervező lóhoz, és vegyük meg egyik


Uram, a hajója elődilt!


Üdvözlöm a fedélzeten, uram. Szabad a jegyét?


AZ meg mi ott középen?



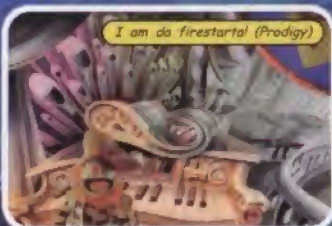
modelljét. Ha a hihetetlen izgalmak után kikapcsolódni támad kedvünk, elmehetünk a Spyglass ivóba - ahova csak a ruhánkhoz illő "félszem-fedő" kiválasztása után léphetünk be -, és különböző hangszereken játszhatjuk el kedvenc nótáinkat (ne feledjük, a játék gyerekeknek készült). Ha kipihentük magunkat, induljunk Foyer háza felé, ahol a szép ruhánkban már beenged az inas, majd a kincses térkép megmutatása után vegyük el az iratot Foyertől. Ezzel már mehetünk a Hispaniola bárkára, és az imént kapott irat bemutatásával útra is kelhetünk.

○

A Hispaniolát csak akkor irányíthatjuk a sziget felé, ha teljesítjük Smollet kapitány öt feladatát. Elsőként a hajó kicsinyített modelljét kell összeraknunk (több oldalról is megcsodálhatjuk kész művünket), majd lazíthatunk ugyanitt egy menet Shanghai táblás játékkal (nem kötelező feladat, csak kellemes agytorna. A szabad kockákat kell párosával levenni). Ezután ágyúval való célzóképességünket kell bebizonyítanunk, legalább három célpont eltalálásával. Következő feladatunk a horgony kezelése lesz, amivel igen meglepő dolgokat halászhatunk ki a tengerből. Már csak Gonzonak kell segíteni a csónakja berakodásában (kampós orrára kell ejteni a hordókat), valamint Long John Silvernek kell segíteni a konyhában (Rizzo megpróbálja felfalni az almákat, melyet nekünk kell megakadályoznunk), és máris átvehetjük az irányítást. Ráadásul kapunk egy ingyenleckét is csillagolvasásból. Ha reggel eltaláljuk a Kincses szigetre, menjünk a főfedélzetre.

○

A szigeten célunk természetesen a kincs megtalálása lesz. Először rakjunk össze egy színes kövekből álló iránytűt. Az égtájakat jelző köveket a négy fő helyszínen kell összeszedni, de ha valamelyik nem lenne meg, azt itt, a szigeten is megtalálhatjuk. A következő lépés Flint pénzes játékának megoldása lesz, ahol a nyilakra kattintva kell az aranyakat a tábla közepére mozgatnunk. A kincsesbarlangba lépve ládák és koponyák segítségével kell megfejtenünk a titkos jelszót. Így juthatunk be Benjamina királynő kunyhójába, ahol a tükröt keretező kagylókat nyitogatva kell megkeresnünk a királynő kedvenc pár gyémántját. Ha megtaláljuk őket, szabad az út a kincsesbarlangba! Ha kiörömködtük magunkat, vigyük a kincseket a Hispaniolára, amelyen azonban a kalózok átvették a hatalmat. A problémát úgy oldhatjuk meg, hogy kókuszdiókkal csapkodjuk fejbe a zsiványokat, minek hatására a kalózzászlót lassan felváltja a "polgári" lobogó. Irány haza!!


I am da firestarta! (Prodigy)


A játékban színesbőrűek is játszanak (nem sértésnek szántam)

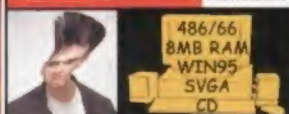

Ágyúnk már van, csak az ellenfél hiányzik


Akkor most a miénk az arany, vagy nem?

'96 EGYIK LEGJOBB (BE/MEG)-VÉTELE

A Muppet Treasure Island egyike a legszebb és legigényesebb játékoknak, amely valaha is megjelent. Több mint negyven helyszíne hihetetlenül igényesen van megrajzolva, legtöbbjén néhány tereptárgy az egérrel humoros mozgásra is késztethető. A szereplők természetesen eredeti hangjukon szólalnak meg, és élőben is lettek lefilmezve, majd profi módon beillesztve a hátterekbe. Bár maga a játék idősebbeknek nem jelent túl nagy kihívást, mégis érdemes megvásárolni. A mai fiatalok bátran mutogathatják majd unokáiknak, elhihetitek.

muppet t.i. Kiadja: Activision



LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

A tévés nevettetők jubileumi játéka. Nem csak gyerekeknek!

91%

Miss Röfi, Gonzó
s a többiek
s Sziget felfedezői!

Személy szerint nekem az ókor a kedvenc történelmi korszakom, így külön örömet jelent, ha egy játék ezeket az időket idézi. Igaz, az **Exhumed** napjainkban játszódik, ám nem máshol, mint az egyiptomi piramisoknál. Ramsses fáraó több évszázada feküdt már a nyughelyén, ám most valakik exhumálták. Egy földönkívüli faj volt a tettes, akik a fáraó ősi energiáival az egész emberiséget akarják elpusztítani. A környék lakóit az idegenek leméászárolták, csak egy túlélő maradt, halála előtt annak is csak a következő hírfoszlányt sikerült a civilizált világba eljuttatnia: "Ellopták a Nagy Fáraó múmiáját." A helyszínre siető helikopter így még nem is sejti, mi vár rá. A gépet az idegenek kilövik, s hősünkön kívül mindenki odaveszik. Egyedül kell tehát szembeszállnia az idegen lényekkel, méghozzá mindössze egy machettevel felszerelkezve. Nem túl jó kilátások.

○

Exhumed

Az Exhumed az a játék, amire már régóta vártak a Saturn tulajdonosok, végre egy olyan Doomszerű játék, ami méltóan demostrálja a gépük 3D-s képességeit. **Olyan fény és árnyékhatásokban gyönyörködhetünk** - például ahogy a lövedékek bevilágítják a folyosókat - **amilyeneket eddig nem is gondoltuk, hogy ki lehet hozni a Saturnból.** A falakon alig láthatunk pixelt, annál inkább korabeli festményeket, és más ábrákat. A víz effektus pedig állítom, hogy jobb mint bármelyik hasonló PC-s játéknát. S mindezt micsoda sebességgel kezeli a gép! Ehhez jönnek még a klassz hangeffektek is, mint a suhanó, vagy épp a falnak ütközve csengő kard, avagy a pisztoly dörrenése, meg ilyenek. No és persze a frankó keleties zenék sem elhanyagolhatók!


Ne kíméljük a farkasfejű dögöket!

Az irányítás a jól bevált Doom séma, tehát a sima haladáson kívül lehet oldalazni, ugrani, és (az X gomb + az irányok segítségével) le/fel nézni is. A küldetés sikeréhez **hat varázserejű tárgyat** kell begyűjtenünk, ehhez 27 **jókora helyszínen** kell az idegeneket, és az őket segítő különböző állatokat irtanunk. Az "eligazítást" magától a fáraó szellemétől kapjuk, tőle később is kérhetünk majd tanácsokat. Mentésre nem lesz szükségünk, a gép ugyanis automatán ment.


Egy ilyen förmedvény ellen elkél a golyószóró.

Az akció nem fog csalódást okozni senkinek: igazi doomos pályák, teli kapcsolókkal, liftekkel, csapdákkal, széttörhető edényekkel. Természetesen fegyverekből sem lesz hiány: van machette, pisztoly, M60-as géppuska, bomba, lángszóró, melyek mind-mind a gyilkolási ösztöneinket fokozzák. De még van továbbá varázspálca is, amivel az ősi energiákat is harcba állíthatjuk. Csakis rajtunk múlik tehát, megmenekül-e az emberiség.

exhumed	Kiadja: BMG
SEGA SATURN	
91%	

SKELETON WARRIORS

Ritkán van úgy, hogy egy játék csak is kizárólag a szépsége miatt tud lekötni, ám a **Skeleton Warriors** esetében mégis így történt. Hazudnék ha azt mondanám, hogy ez egy izgalmas játék, hiszen egy végtelenül **primitív oldalra scrollozódó akciójátékról** van szó. Ám egy dolog biztos: nehezen lehet abbahagyni. Köszönhető ez pedig a Silicon gépeknek, melyek csodálatos munkát végeztek. Noha a szereplők mozgása egy kicsit robotos, mindegyik árnyalása és a háttér fényeffektjei tökéletes összhangban vannak, ami így a csodálatos parallax scrollal szinte olyannyira térhatásúnak tűnik, mintha a monitorunk képernyőjén egy ablakon néznénk be. A látványra pedig a szépen hangszerelt zenék teszik fel a koronát, amik akár egy filmben is megállnák a helyüket.

✪

A játék alapsztorija enyhén szólva sablonos. Luminicity királya meghal, a trónra pedig fiának, **Justin hercegnek** kéne követni őt. Ám itt lép be a képbe a gonosz **Dark Báró**, aki megpróbálja elrabolni Luminicity varázslatos ékkövét, a **LightStar kristályt**. A herceg rajtakapja, és dulakodni kezdenek. A kristály kettétörik, s a kiszabaduló energia mindkettőjüket emberfeletti tulajdonságokkal ruházza fel. Dark Báró egy élő csontvázharcossá válik, aki gonosz szándékaihoz bárkit a saját képére tud formálni, és a szolgájává tud tenni. Ezzel szemben Justin herceg egy még különösebb képességre tesz szert: energianyalábokat tud kilőni a testéből. Ettől a naptól fogva LightStar herceg lesz a neve, s immár csak is ő képes arra, hogy megállítsa a gonoszt, és visszaállítsa Luminicityben a békét...


Jól megtermett jegesmaci.

Ennek a megvalósítása lesz tehát a mi dolgunk: mennünk kell jobbra, és kardozni vagy lőni a csontikat, majmokat és az egyéb ellenfeleket. Eleinte ez nem lesz nehéz, hiszen a harcosok egy csapástól már darabjaikra hullanak. Minden egyes harcosnak van egy **szív-köve**, ezt ha ilyenkor nem vesszük fel, hamarosan újra egyesülnek. A pályák végén persze lesznek főellenségek is, a négy nagyobb szint végén különösen kemények. A kardozós pályákon kívül van még **néhány 3-dimenziós** rész is, ezeken a helyeken a herceg egy égi motorra pattan fel, és hasonló égi motorosokat kell kilőnie.

A játékkal az volt a legfőbb problémám, hogy az elején túlságosan könnyű, és csak a harmadik szint második felétől várnak ránk igazi kihívások, amikor a plafonól lógva kell mászkálnunk. Itt azonban a program hirtelen, minden átmenet nélkül keményít be, olyannyira, hogy rögtön el is vesztettem az összes életemet.


A csontvázak szív-köveit vegyük fel, különben újraélednek.




A 3D-s részek is egész pofásak.

skeleton warriors	Kiadja: Virgin
SEGA SATURN	
79%	

OLYMPIC SOCCER

Bár az elmúlt évek eredményei alapján már kevesen hiszik el, bizony az olimpiai labdarúgó tornákon a magyar válogatott szerepelt a legsikeresebben. Ezért lelkesedtünk annyira, amikor csapatunk kijutott Atlantába. Ottani szereplésünk azonban minden álmodozót visszaszállított a földre. Szeptemberben végre megérkezett a torna US Gold által feldolgozott változata, s reménykedtünk, hogy talán majd itt kiköszörüljük a csorbát. A program készítői viszont csapatunkat a 19. helyre rangsorolták, s ezért automatikus beállításoknál válogatottunk nem is vesz részt a tornán. Na de ezt még visszakapják az értékelésnél.



A TÉVÉS KÖZVETÍTÉSEK JOBBAK VOLTAK!







[illegible] EXTRA

Már nem is tudnám megmondani, hány foci készült el idén PC-re. Amelyekkel találkoztam, mind annyira tökéletes volt, hogy igazán nem is lehet köztük különbséget tenni. Ezt persze a fejlesztők is érzik, s megpróbálnak minél több extra dolgot beletenni a játékba. **Az Olimpic Soccer készítői például az irányítást próbálták tökéletesíteni.** Egy játékos mozgatásához a négy irány mellett hat további gombra lesz szükségünk. A már megszokott **lövésen és passzon (és kényszreítőn)** túl ugyanis külön gombja van a **szöktetésnek, a sarkalásnak, a boadásnak és a fej fölötti lövésnek.** S hogy még érdekesebb legyen a dolog, ezeket vagy 10 különböző kombinációban nyomogathatjuk. Ez pedig azt jelenti, hogy még egy négy gombos botkormánnyal sem tudjuk a billentyűzetet félretolni, hiszen a két utolsó funkciót csak ezen keresztül érhetjük el. Szóval az egész lassan olyan lesz mint egy repülőszimulátor, csak itt nincs idő a D betűt keresgélni.

Amikor nincs nálunk a labda, szűkül fegyvertárunk, hiszen a becsúszó szerelés mellett csak fejelni és fej fölül rúgni tudunk. Hosszú labdák átvételekor új trükk, hogy mellel magunk elé tehetjük a labdát, s így kapásból bombázhatjuk kapura. Könnyen irányítható a bedobások és pontrúgások elvégzése, s szerencsére kapusunkkal csak a tizenegyesek védésekor kell foglalkoznunk.

[illegible]

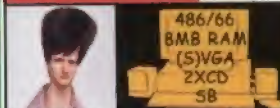
A grafika alapjaiban teljesen megegyezik a cég két hónappal ezelőtt kiadott Olimpic Games programjával. Ez azt jelenti, hogy alacsony felbontásban nem igazán élvezhető a játék. A figurák szögletesek, s egy-egy rosszul eltalált mezszín-kombinációval a két csapat játékosait alig lehet megkülönböztetni egymástól. A kifejezetten látványos, nagy felbontású képért viszont Pentium processzorral és memóriával kell fizetnünk (nekem 75 Mhz-n már alig akadozott a kép). De hát valamit valamiért. Jó hír, hogy az Olympic Games SVGA grafikájában néhol felbukkanó rossz felületkitöltéseket sikerült kijavítani, így itt az élvezetet már semmi nem rontja. A poligonokból felépített 3D-s figurák rohangálását egyébként **18 különböző kameraállásból követhetjük,** s rögzíthetjük. Az egyébként egészen döbbenetes, hogy ezek a pacák mennyire élethűen tudnak futni, lőni, esni. S mindezt sokan és valós időben teszik. Kíváncsi vagyok, hova lehet ezt még fejleszteni.

A hangokra szintén nem lehet panaszunk. **A mérkőzést közvetítő rádiókommentátor hangjában semmi akadozás nincs,** a játékot kísérő zajok pedig tökéletesek. A meccsek közti szüneteket pedig kellemes muzsikával vészelhetjük át. Kár, hogy néha elfelejti a hangkártya adatait és ilyenkor kezdhetjük ismét a beállításokat.



olympic soccer

Kiadja: US Gold



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Válámi ván, dé ném áz igázi.

80%

Nem stílusom az ömlengés és a játékok egekig magasztalása, de most kivételt kell tennem, hiszen a **SCREAMER 2 minden idők egyik leglátványosabb, legpörgőbb és legjátszhatóbb autóversenye** - és ez nem reklámszöveg, hanem tény. A napokban kaptam meg a béta-verziót tesztelésre, de először kételkedve installáltam: ritka az olyan játék, ami az első részének döbörgő sikere után is fel tud mutatni forradalmi javításokat. A 9 hónappal ezelőtt kiadott elõd is népszerű volt Európában és idehaza is, de mivel a jellege túlzottan árkádos volt (hihetetlen

AMI VÁLTOZOTT

Az első szembetűnő **változás a menürendszerek felépítése és az opciók, tuninglehetőségek tárháza.** A kívánt autót 3D-s modellekből választhatjuk ki, amiket a versenyek alatt is alkalmazott térbeli mozgatási rutin segítségével mustrálhatunk végig. A real time uralkodik, miközben minden oldaláról, minden szemszögből végigpásztázhatunk a kiszemelt autón. Az erőgépek között nemcsak végsebességben, hanem kerékmeghajtásban, váltóműben és motorerősségben is jelentős különbségek vannak, amit majd jól érzékel-





ORRHOSSZAL A NÉPES MEZŐNY ELŐTT!



A sivatagi kanyon az egyik legszebben kivitelezett pálya. A kanyon után egy mecset is felbukkan!





kanyarbevételek, abszolút sérülésmentesség, a fizika szabályainak arculcsapása, meg ilyesmik), ezért a szimulátor-rajongók kegyeit nem túlzottan élvezte. A milánói székhelyű fejlesztőgárda (akik időközben Grafitti-ről Milestone-ra "olaszosították" a nevüket) ezúttal változtatott politikáján: a szimulátorokra jellemző élethű megoldások is helyet kaptak a játékban - és ez nagyon jót tett neki!

hetünk a terepen. Kanyarokban, havas terepen teljesen máshogy dobálja a farát egy első- vagy egy hátsókerék meghajtású autó, a saras terepen pedig a négykerék meghajtás jóval többet ér, mint a nagyobb csúcssebesség.

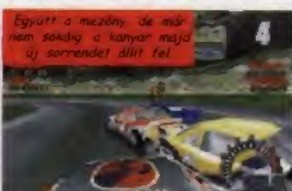
o

A kiválasztott autóval (amit négy csapat négyféle verdájából, plusz egy rejtett autójából szelektálhatunk) **Arcade- és Championship módban** száguldhatunk. A két játékstílus között a bevezetőben már említett árkád-autóverseny/szimulátor stílusjegyek különbségei húzódnak meg. Az előbbi (ARCADE) a játéktermek szerelmeseinek és az olyan részletekre, mint a fizikai törvényekre, sérülések hiányára kevésbé adóknak jelent felüdülést, míg az utóbbi (CHAMPIONSHIP) az életszagú versengések kedvelőinek okoz felhőtlen örömet. Lehetőség van **időfutamokra** is, de ez leginkább a terep megismerése érdekében lehet érdekes, hiszen ellenfelek ilyenkor nincsenek előttünk. **A kocsinkat fel is tuningolhatjuk, saját vezetési stílusunknak megfelelőre alakíthatjuk,** amire az egyes menetek közötti szünetekben lesz lehetőségünk.

o

A legszembetűnőbb extra-opció **az osztott képernyős két-játékos üzemmód,** ami remekül helyettesíti a linkkábel és modemes összekapcsolódás idehaza korántsem elterjedt módszereit. A készítők nem titkolt szándéka egyébként pont ez volt: a modemes játéklehetőséget még a nyugat-európai piacra is gyakorlatilag fölösleges kifejleszteni, hiszen a





Együtt a mezőny, de már nem sokáig: a kanyar majd új sorrendet állít fel.

vásárlók alig több mint 5%-a alkalmazza. Ezt az opciót Arcade és Chamionship módban is választhatjuk. Ekkor nem működik ugyan a **belső tükör** (amit játék közben az M betű megnyomásával csalhatunk elő), de nem is érezzük szükségét, hiszen nem is férne el az emígy felére összelapított szélvédőn.

o

Sokat csiszoltak a játék irányításán is. Na nem az irányító billentyűkre gondolok, hanem az autók irányíthatóságára, a talajon való viselkedésükre, az ütközések utáni táncukra. A kanyarokban és a pályamenti kerékvetőkön elsőre elég nehéznek tűnik a kocsik féken tartása, de ez csalóka: pont azért furcsa, mert valós körülmények között is így viselkednének. Kicsúsznak, túl nagy sebességnél felkenődnek a palánkra, egymással koccanva megdobják egymást, gyakorta meg is perdítik a másikat. Fejreállást ugyan nem láttam, de néhány félkerekes "majdnemborulást" jópárszor átéltem, illetve megszemléltem.

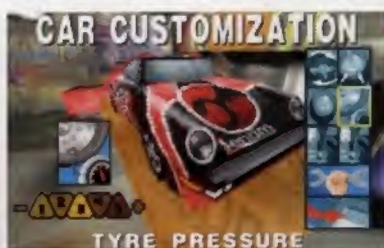
o

Audiovizuális, azaz hangi és képi megvalósításban is ráver az elődjére. A textúrák szépen feszítenek a tárgyakon és a tájakon, a hátterek míves munkák, bár a belátható távolságot továbbra is kevésnek érzem (tudjátok, amikor a távoli fák, tereptárgyak és épületek minden átmenet nélkül egyszercsak előbukkannak). Oké, nem akarok maximalistának látszani, csak úgy megjegyeztem... Az autók fékezéskor és gyorsításkor füstfelhőbe burkolóznak, szinte érezni az égett gumi szagát. Szépen kivitelelezett a járgányok alatt/mellett látható árnyék is, ami ugratók esetén arányosan kissebbedik, ahogy távolodik a verda a talajtól. A hangok nagyon belopták magukat a szívembe, főleg a sarkamban lihegők egyre erősödő motorzaja tetszett baromira, de a fékek csikorgása és az ütközések, horzsolódások effektjei is megnyerőek.

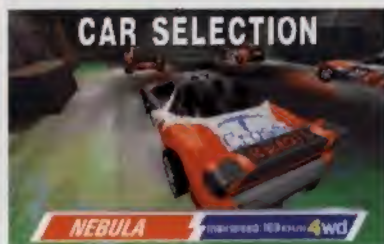












ÖSSZEGZÉSKÉPPEN...

Ebben a stílusban komoly ellenfelekkel kell felvennie a versenyt az újdonsült ringbelépőnek. A Need for Speed tökéletességét valószínűleg csak a kiadása óta eltelt idő fogja elhomályosítani, a Day-tona USA-val ugyanez a helyzet, bár vele kapcsolatban már vannak az embernek fenntartásai. A nagy képzeletbeli vetélytárs leginkább a Sega Rally lehet, de vele minden tekintetben felveszi a versenyt a Screamer 2: több pályája van, változatosabb, több a "történés" a játékban. **Nem csak egy egyszerű rally, hanem többféle módozatban, a saját szájízünknek megfelelően alakítható autókkal játszható, jókora szimulátorbeütéssel megáldott autóverseny.** Én azt mondom, hogy nemcsak '96 nagy durranása a játék, hanem jópár évre feledhetetlen élmény. És nem kell hozzá Pentium-erőgép, hogy élvezhető sebességet előcsalogassunk belőle: VGA-ban már egy 486/100-ason is vígan pörög, nagyfelbontásban pedig egy P75-ösön is játszható sebességet produkál.

screamer 2

Kiadja: Virgin



486/66
8MB RAM
(S)VGA
CD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Elfogultság nélkül állíthatom, hogy megszületett az idei bajnok.

94%

A **Keio 2 Flying Squadron** csakis azoknak ajánlható, akik imádják a japán rajzfilmeket, és akik még nem múltak el 10 évesek. Sajnos a játék első, Mega-CD-s részéhez nem volt szerencsém, így a pontos előzményeket nem ismerem, ám azt hiszem nem is fontos.
A lényeg, hogy Ramival, nyuszifüles kislánnyal most egy kincsvadászatra indulunk. A történet ott kezdődik, hogy Dr. Pon - aki leginkább egy mackóra hasonlít - Edo City romjai között rálel egy kincses térképre, és mellette egy varázsgömbre. Dr. Pon a térkép segítségével rögtön a maradék öt gömb keresésére indul. Eközben Himiko - egy ősi birodalom királynője - elrabolja Rami családjának a gömbjét, úgy gondolván, hogy az az ő öröksége. Azonban nem sokáig jut vele, tőle ugyanis hamarosan Dr. Pon veszi el. Ilyen körülmények között dönt Rami úgy, hogy ismét magára ölti a "félelmetes" nyuszi kosztümöt, és felveszi a versenyt Dr. Ponnal és Himikoval a legendás kincsért.

O



Amilyen rémisztő az iménti történet, olyan "véresen komoly" ellenfelekre számítsunk a játékban is. Az oldalra scrollozódó pályákon többek között macikkal, egerekkel és félelmetes sumo birkózókkal fog meggyűlni a bajunk. A fegyvereink szintén nagyon "ijesztőek": a ládákra ráugorva esernyőket, kalapácsokat, és íjjakat kaphatunk. Az esernyő egyébként kinyitva még ejtőernyőnek is használható.
A játék készítői között biztos hogy nem volt pihent agyakból hiány, az abszolút meseszerű világban sokszor akárhogy erőlteti az ember az agyát, nem tud rájönni, mi is akar lenni az a gépezet, vagy akármi, ami a képernyőn van. A grafika egyébként tündéri, csak az volt a gondom vele, hogy a nagy szinkavalkádba sokszor úgy belekáprázott a szemem, hogy alig tudtam kivenni, mi is történik. Az animáció viszont tökéletes, tisztára rajzfilm az egész. Hősnőnk például grimaszol, ha felvesz egy nehéz tárgyat, az ellenségnek kigúvad a szeme, ha eltaláljuk, stb. Ezekhez a mozzanatokhoz rándással roppant aranyos hangok tartoznak, Rami például hangos "Getcha!" vagy " Beat it!" felkiáltással nyugtázza, amikor ráugrik egy-egy ellenfére.



Rami egész jó erőben van.


A mackó nebulók ártalmatlannak tűnnek, de ez csak a látszat.

O

Az akció végül is nem nehéz: mind a mászkálós, mind a sárkányos, repülős részeknél csak egy a dolgunk: gyűjteni az aranynyuszikat, és likvidálni az ellenfeleket. Bár egy találat esetén Rami rögtön elhalálozik (kivéve ha van nála valamilyen tárgy), a játék mégsem jelent túlzott kihívást, gyerekeknek feltétlenül ajánlható.

keio 2	Kiadja: JVC
SEGA SATURN	
78%	



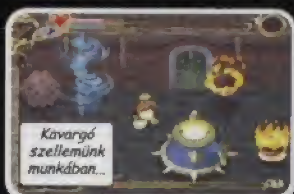
Azok, akik a Megadrive-ukat cserélték le Saturnra, egészen biztosan nagy örömmel fogadták, hogy megjelent a **Story of Thor 2** a gépükre. Az első rész talán a legszebb RPG elemekkel vegyített MegaDrive-os akció/kalandjáték volt. Hatalmas terepet kellett bejárni, óriási főszörnyekkel kellett megküzdeni, mindezt szuper grafika mellett. Nos, a Saturnnál keresve se lehetne jobb gépet találni a 2D-s játékokhoz, így természetesen a második rész már erre készült el. Igazából nem is egy második részről van szó, hanem az eredeti történet egy kissé átgyúrt újrafeldolgozásáról.

O

Ismét Oasis világában járunk, Aquaria városában, ahol ezúttal egy **Leon nevű ifjút** fogunk megszemélyesíteni. A városban béke van, de még sokan mesélnek az egymással viaskodó két varázslóról, **Reharlról és a gonosz Agitoról.** Kettejük párharca állítólag a hatalmukat biztosító kardíszek eltűnésével ért véget. A legenda szerint az igaz tudás arany kardísze egy tó mélyén, a pusztítás ezüst kardísze pedig egy sűrű erdő közepén pihen. Most azonban, hogy Ordan, Leon **nevelőapja rábukkant az arany kardíszre,** ismét feléledni látszik a régi háború. Ordan ugyanis tudja, hogy ha az aranykardísz előkerült, akkor az ezüst sem marad sokáig felfedezetlenül.


Akár a legjelentéktelenebb szereplővel is beszélhetünk.

A feladat ismét ugyanaz, mint az elődben: szembe kell szállni a gonosszal, s ehhez fel kell kutatni a kardísz szellemeit, hogy mi legyünk a szellemek új mestere. Igaz ezúttal nem négyet, hanem hatot kell megkeresni! **Dytto** a víz szelleme a legelső, ő gyógyítani is tud. Majd jönnek a többiek: **Efreet** a tűz szelleme, **Bawu** a növények nagy étvágyú szelleme, **Brass** a hangok nagymestere, **Shade** az árnyékok és a sötétség szelleme, s végül **Airl** a levegő szelleme. Mindegyik szellemet - ha már rendelkezünk varázserővel - a rá jellemző elemből hívhatjuk elő - Dyttot például vízből, Airlt meg gőzből - s a segítségükkel (az A gombbal) különféle támadásokat intézhetünk. A szellemeken kívül még jónéhány fegyvert is találhatunk majd, ezek használatát elolvashatjuk a kézikönyvben.


Kavargó szellemünk munkában...

O

A játék tehát egy különös keverék: a küzdelmek menete a verekedős akciójátékokhoz áll közel, viszont a hatalmas bejárható terep, hősünk fejleszthető képességei az RPG játékok fő jellemvonásait hordozzák. Ez utóbbinak köszönhetően pedig egy dologra számítsunk: nem fogunk egyhamar végezni.

story of thor 2	Kiadja: SEGA
SEGA SATURN	
84%	

RAGING SKIES

Sajnos ehavi Playstation szimulátor válogatásunkra ráillik a mondás: az egyik kutya, másik eb! Két egyformán gyenge játék került ki a boltok polcaira, mintha a MicroProse és az Asmik összebeszélt volna. A **Raging Skies** elején is fantasztikus - esetünkben pre-renderelt - introval indít a játék, egy fergeteges légicsatának lehetünk szemtanúi, aztán jön maga a játék, és vele együtt a csalódás.

Még egy szerencsétlen külső nézet sincs, **csupán kétféle belső perspektiva.** A táj nem mondható valami változatosnak, a különböző misszióknál jóformán csak a színekben érezhetünk eltérést, de legalább a tereptárgyak szépen kimunkálták. Az ellenséges gépek kidolgozása azon kevés dolgok közé tartozik, amik a játék javára írhatók, s azok mozgatása is tűrhető. **A saját gépünk viselkedése is elég reális,** nem lehet képtelen mozdulatokat véghez vinni, és ha ütközünk valakivel, az természetesen azonnali lezuhanással jár. A sebesség azonban, csakúgy mint a Top Gunnál, itt is túl lassú. A játék során többféle géppel is repkedhetünk, és a fegyverarzenál is kielégíti minden igényünket. Mindez még szépen is hangzana, ám sajnos az összképet az unalmas játékmenet rontja el. Igaz ugyan, hogy a küldetések között van védelmező feladat is, de a lényeg gyakorlatilag mindenütt ugyanaz: fogd be az ellenséges repülőt, és lődd ki. Nincs szükség különösebb stratégiára, csupán egy kis ügyességre, és főként türelemre. A legfőbb pozitívum, ami végül is a két játék közül a Raging Skies oldalára billenti a mérleg nyelvét, az a linkelhetőség, hiszen egymás ellen azért mégiscsak izgalmasabb a légicsata.



Ennek az utasszállítónak a megvédése lesz a feladatunk.


Ha elindítottuk a rakétát, akkor a befogott ellenfélnek már semmi esélye.

raging skies Kiadja: Asmik
PLAYSTATION
72%

TOP GUN
FIRE AT WILL


Unalom tükröződik egyesek arcán, csak a nőnemű stréberek éberek.

A **Top Gun** című Tom Cruise film sohasem tartozott a kedvenceim közé, és úgy érzem, hogy az ugyanezzel a címmel megjelent PlayStation játék sem fog. Úgy tűnik, játék alkotói több gondot fordítottak a full motion videók elkészítésére, mint magára a játékra. Jókora hosszúságú introval indul a program, F14-esek mutatnak be mindenféle mutatványt, itt még minden nagyon impresszív. A küldetések között is jó minőségű, ám gyenge színészi teljesítményekkel prezentált videójeleneteken igazítanak el minket - Tom Cruise-ra persze ne számítsunk - s ez még nem is lenne baj. A gond ott kezdődik, amikor betöltődik a játék.

A program semmiféle extrát nem tud felmutatni, **de még az alapvető elvárásoknak sem felel meg.** Mindössze két nézet - egy belső és egy külső - áll a rendelkezésünkre, a táj pedig igen csak elnagyoltan van kidolgozva. A gép viselkedésének a valósághoz semmi köze, egy-egy kormánymozdulatra a repülő úgy fordul, mint egy robot, olyan manővereket vihetünk véghez, amik a valóságban páros lábbal rúgnák fel a fizika összes létező törvényét. A sebességről pedig csak annyit, hogy ha igazából így "száguldana" egy F14-es, akkor még egy első világháborús duplaszárnyú is könnyedén leszedné.

Mindezekhez igen primitív játékmenet párosul: nincs más dolgunk, mint befogni az ellenséges gépeket, és kilőni rájuk a rakétáinkat. Nincs tehát se felszállás, se leszállás, se semmilyen egyéb szükséges manőver. Ha esetleg befognak minket, mindössze egy elterelő láng kibocsájtása a dolgunk. Ennyi. Az egész tehát úgy fest, mint egy 32 bitre feltupírozott Afterburner, de hát ez természetesen manapság már kevés!


Ez a pöttöm folt 7 óra magasságában a bázisunk bombázására készül!


A következő pillanatban az ellenfél tűzgolyóként hull alá...

top gun Kiadja: MicroProse
PLAYSTATION
65%

F2 LIGHT

FÉNYS

AKCIÓ ÉS SEMMI MÁS

"Fú haver, ha ott lettél volna! Repülök mint állat, érted, erre egyszerre feltűnik előttem két ruszki MIG, érted! Na, azonnal bekapcsoltam a MFD-t, a jobb oldalit XYZ-re állítottam, tudod, a balt meg DZS-re, figyelsz? Aztán benyomtam a D-t, aztán a TAB-bal HJG-re váltottam, nyomtam neki egy L-et, mire..." Azt hiszem, ezt a jellegű szimulátorrajongót mindannyian ismerjük. Ne értsetek félre, ők igen jó haverok és mesteri "pilóták" lehetnek (le a kalapom az előtt, aki képes napokig tanulni egy program irányítását), de vajon hányan vannak közöttünk olyanok, akik ÉRTIK is, hogy miről beszélnek? Bevallom, én nem mindig. Nos, az F22 szimulátor azoknak készült, akik ezekben a játékokban nem annyira az életszerű bonyolultságot, hanem a **villámgyors és lehetőleg látványos akciót** szeretik.

A Novalogic évek óta olyan szimulátorprogramokkal kápráztatott el minket, melyek pontosan ezeket az igényeket elégítik ki. Akció közben nagyjából öt billentyűt kell használnunk, mégis kimeredt szemmel ülünk a gép előtt reggel hattól este tízig. Hogy miért? Természetesen a cég korábbi programjaiban már megszokott, **hihetetlenül szép grafika** miatt, melyet legelőször a Comanche című, mondhatom, hogy formabontó helikopterszimulátorban ismerhettünk meg, és amely azóta csak előnyére változott. Ennek legfőbb erénye a terep, vagyis a dzsungelek, hófödte hegycsúcsok és sivár homokdűnék teljesen élethű ábrázolása (jó, mondjuk a sivatagot egy zsírkrétarajz is élethűen ábrázolhatja). Ezek hatására a program közel olyan érzést nyújt, mintha a legendás Flight Unlimited leszármazottja lenne, harci gépekkel, 1996-os színvonalon.


Támaszpontunkat magunk mögött hagyva indulunk a sivatagi bevetésre.

A HADJÁRATOK

A játékban természetesen az F22 Lightning vadászgépet irányítjuk, mely **korunk legmodernebb amerikai gépe.** Itt jegyzem meg, hogy ironikus módon az EF2000 harci repülővel is felvehetjük a harcot, mely korunk legmodernebb NEM amerikai gépe; ráadásul a harcból legtöbbször mi kerülünk ki győztesen... A harc összesen négy területen folyik majd: a kiképzést természetesen Nevadában, a Nellis légitámaszponton kapjuk meg, majd irány **Burma és Thaiföld** határa. Itt egy kábítószerbáróval, Chang Tzu Minggel kell szembeszállnunk, nem is annyira a kábítószer miatt, hanem mert Chang már a két ország északi részét teljesen hatalma alá hajtotta. Az ENSZ Biztonsági Tanácsa 15-0 arányú szavazattal (hiteles adat, vigyázzatok!) a fegyveres beavatkozás mellett döntött. Nem kell berezelni, ezek értelemszerűen még csak a bemelegítő küldetések, az ellenfél teljesen gyanútlan.


Békés sziesztázás a légi támaszponton.

A második hadjárat **Szibériába** visz minket. Oroszországban sorra követték egymást a szélsőséges kormányzatok, majd a legkeletibb területek kikiáltották önállóságukat. Magunkra hagyottan, egy árva légitámaszpontról indulva kell a zord körülmények között felvennünk a harcot a legfejlettebb orosz technológiával, amely ráadásul jelentős túlerőben is van. Most indul csak igazán be az akció! Szeparatisták irányítása alatt **Jordániában** új állam jön létre, melyet Irak azonnal a szárnyai alá vesz. Megindulnak a hatalmas fegyverszállítmányok, hadianyag áramlik az eddig jelentéktelen területre. Hasonló a helyzet **Ukrajnában** is, negyedik hadjáratunk helyszínén. Hadjáratonként egyébként nyolc küldetést kell teljesítenünk (a másodiknál csak hetet). Minden hadjárat sikeres befejezése után kitüntetést kapunk, valamint az állások a küldetések befejezése után automatikusan elmentődnek, ezért ha látszik, hogy sikertelen lesz, ESC-el lépjünk ki és kezdjük előröl.


A háttér részletességére egy panaszszavunk sem lehet.

BILLENTYŰTENGER HELYETT

Repülés közben **kevés billentyű segítségével** irányíthatjuk a gépet. Hogy hamarabb jussunk az ellenség és így az akció közelébe, használjuk az F9-F12 billentyűket az időgyorsításra. Az F1-F8 gombokkal a különböző kameranézeteket váltogathatjuk, amelyek közül talán az F5 a legszokatlanabb, mivel ezzel "fejünket" rögzíthetjük a kijelölt célponton, tehát gépünk akárhogy forog is, a cél mindig a képernyő középpontjában marad. Érdekes és látványos, hogy (akárcsak az F1-gyel elérhető "virtuális műszerfalnézetben") az egyébként nem látható műszerfalat is megnézhetjük így. A műszereket természetesen nem befolyásolhatjuk a képernyőről, de azok működnek. A nézőpontokat egyébként a CTRL + kurzornyilak kombinációval változtathatjuk, valamint az S és X billentyűkkel nagyíthatjuk. A hajtómű fordulatszámát csak az igazán hasznos tartományban változtathatjuk (60 és 110 %-között), a 6-os


A híd felrobbantása csak gyakorlásnak volt jó, úgyis csak a tengerbe vezetett...


Kötelékben repülve halálos csapás az F22.

F22 LIGHTNING II

gombbal kapcsolhatjuk be azt, ki pedig az 5-el. Az utánégetőt a 0 utáni "-" jellel kapcsolhatjuk ki-be.

A gépet a kurzornyilakkal kormányozhatjuk, a Page Down és Delete gombokkal használhatjuk a függőleges vezérsíkokat. Fontos lehet, hogy a CTRL + J kombinációval katapultálhatunk. A ","

EBESSÉGGEL AZ ÉLMEZŐNYBE!

és "." gombokkal a HUD kijelzésének fényerejét állíthatjuk, ami a változó látási viszonyok miatt igen hasznos. "A" kapcsolja be az autopilótát, "L" pedig folyamatosan egyenesben tartja a gépet; mindkettő a kormány megmozdításával kikapcsol. "N" váltogatja a tájékozódási pontokat, "H" pedig azonnal hazafordítja a gép orrát.


Rakéta indítása oldalnézetből...


...és szemből.

[illegible]

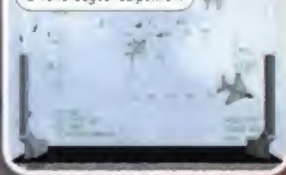
A fegyverek között a "W" vagy 1-4 gombokkal váltogathatunk (AMRAAM, Sidewinder, gépágyú, műholdas irányítású bomba). "R" ki-bekapcsolja a radarunkat. Ez igen fontos, mivel gépünk egyik legnagyobb erénye a **lopakodó képesség**, mely nem valami bonyolult számítógépes rendszert fed, hanem egyszerűen a gép alakjából adódik. Nem kell tehát semmilyen gombokat nyomogatni, jobban mondva csak azt az egyet, amivel kikapcsoljuk a radart, az egyetlen árulkodó jelet. A radarra egyébként csak az AMRAAM irányításakor van szükség, valamint a célpont azonosításnál. Mint említettem, a bombák műholdas irányítórendszert használnak, tehát maguk nem adnak ki semmilyen árulkodó jelet - így bombázásnál az F22 még az **F117 lopakodónál is észrevétlenebb** maradhat. Sidewinderek, tehát hőkövető rakéták használatánál szintén nincs árulkodó jel. Az AMRAAM viszont igen nagy távolságból képes repülők leküzdésére, tehát néha érdemes feláldozni a lopakodást a biztos távolságért cserébe. A légiharc egyébként akkor kezdődhet, ha a radarernyőn az ellenséges egységek a belső, 40 t.m. távolságot jelző körön belülre kerülnek. Ekkor az ENTER megnyomásával "tűzlistát" készíthetünk, tehát a számítógépbe táplálhatjuk a kiválasztott fegyvernek megfelelő célpontokat. Ehhez azonban egy pillanatra be kell kapcsolnunk radarunkat, mivel az ellenfeleket csak így azonosíthatjuk, így mérhetjük be távolságukat, sebességüket, irányukat, valamint sérülésük százalékát (nem mondom, elég jó lehet az a radar, ami észleli a meglazult csavarokat). Ha ez megvan, ki is kapcsolhatjuk a radart, hacsak nem akarunk AMRAAM rakétát használni. A "[" és "]" a célpontok között kapcsolgat, akárcsak a TAB. A különböző fegyvereket természetesen nem mindegy, honnan indítjuk. Az AMRAAM 24 t.m. távolságban érzékeli az ellenfeleket, a Sidewinder 4-5 t.m. távon belül hatásos, a bomba 500 csomó és 10000 láb alatt indítva biztos találat, a gépágyú 1,2 mérföldön belül lehet hatásos, légi és földi célpontok ellen egyaránt.

KÖTELÉKREPÜLÉS

A harcokban legtöbbször **egy köteléktárssal** (természetesen F22 gép) együtt veszünk részt, a vezér szerepében. Néha más gépek is segítségünkre indulnak, de ők saját kötelékükben repülnek, nem adhatunk nekik utasításokat. Társunknak többféle egyszerű utasítást adhatunk (mindegyik a CTRL + egy billentyű megnyomásával adható ki):

- C: társunk fedezni fog minket.
- E: támadás tetszőleges célpont ellen.
- F: "Térj vissza a kötelékbe!"
- M: "Támadd meg az én célpontomat!"
- P: "Térj haza és védd a bázist!"

Ezen kívül mellékesen használhatjuk a **többfunkciós kijelzőket**, amiket kicsit feleslegesnek tartok, mivel bekapcsolásukkal az akció nem látható a képernyőn, vakon meg ki szeret harcolni, nem igaz? A navigáció kivételével tehát ezek szerintem igen ritkán használhatók. A képernyőket a numerikus billentyűkkel kapcsolhatjuk be: a 2-vel a fegyverkészletünk nézhető meg, a 6-tal a támadási kijelző (a rakéták hatótávjával és a célpont ezen belüli elhelyezkedésével a jobb oldalon, ami a közepes hatótávolságú AMRAAM esetében akár hasznos is lehet), 4-el a védekezési jelző (az ellenséges radarok hatótávolságának kijelzőjével - amely radarunk bekapcsolásakor megnő - és a támadó rakéták helyzetével), 5-tel a navigációs műszer (távolságok, baráti és ellenséges egységek, tájékozódási pontok), 7-tel a HUD-on korábban megjelenített üzeneteket olvashatjuk el még egyszer, végül a 9-es megnyomásával a műhorizontot kapcsolhatjuk be (ami a HUD-on is megtalálható, így itt teljesen felesleges).

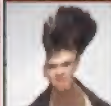

Tobzódnak a HUD-on a lehetséges célpontok.

A játékban van lehetőség **egyéni beállítású harcra** is, ahol sorra megadhatjuk az ellenfél kötelékének gépeit, a pilóták tudásszintjét, saját társainkat, saját fegyverzetünket, esetleg a földi célpontot, a napszakot, tehát ezzel a látási viszonyokat, valamint a felszín típusát.

○

Aki a repülőszimulátorokban az akciót és nem a bonyolultságot szereti, annak feltétlenül meg kell szereznie ezt a játékot. Gyönyörű grafikájával, a majdnem tíz féle kameraállással, és főleg könnyű kezelhetőségével sok örömet fog azonban szerezni azoknak is, akik már kicsit elfáradtak a Flight Simulatorban.

f22 lightning 2 — Kiadja: Novalogic





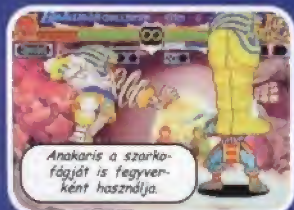
LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE BOON	A

Aki a repülési élményt részesíti előnyben, az mozduljon rá!

92%

Noha a játéktermekben szinte már hetente jelennek meg az újabb és újabb 3D-s verekedős őrületek, a **Capcom** továbbra is szorgalmasan gyártja a hagyományos 2D-s anyagokat. S milyen jól teszi! Ezen a téren kétségtelenül ez a cég a best! Az X-Men és a Street Fighter Alpha után most itt van a Darkstalkers - Night Warriors. Az alapfelállás a szokásos. Vannak a gonosz bácsik és nénik, azaz az Éj Harcosai, akik az Éj Királya/Királynője címért szállnak harcba, és vannak a jók, akik különböző okoknál fogva bosszút akarnak állni rajtuk.


Ha megperzseljük Feliciát, még azt is láthatjuk, milyen fehérneműt hord.


Anakaris a szarkofágját is fegyverként használja.

MAXIMÁLIS LÁTVÁNY

A játéktermi gép 100%-os konverziójának elsőként a PlayStation tulajdonosok örülhettek, ám hamarosan sárgulhattak az irigységtől, hiszen a továbbfejlesztett változat, vagy ha úgy tetszik a folytatás, a **Darkstalkers' Revenge** már csak Saturnra készült el. Az új változatban új helyszínek, új speckók, és az eredeti tíz mellett négy új szereplő is vár ránk. A küzdő felek a legkülönfélébb helyekről jöttek: van köztük zombi, vámpír, succubus, big foot, farkasember, egyszóval mindenféle szörny, amit el lehet képzelni.

A játék legfőképp a **képregényes stílusú grafikájával** nyűgözi le a játékost. Ahogy azt már a Capcomtól megszokhattuk, hatalmas szereplők ugrálnak elképesztő sebességgel a képernyőn, amik természetesen tökéletesen vannak animálva. Az egyik új szereplő, Pyron például már csak önmagában is gyönyörű látvány: a földönkívüli lény teste ugyanis a Killer Instinct Cinderéhez hasonlóan hatalmas lángokból áll, de annál hússzor jobban néz ki. A szépen animált speckók némelyike az egész képernyőt betölti, s hangsúlyozom: közben az akció soha sem lassul. A gyönyörű háttereken ráadásul mindenhol van valami animáció: tüzek lobognak vagy épp szurkolók ugrálnak, stb. Az is jópofa dolog, hogy gyakran a küzdelem hevében a tereptárgyak is megrongálódnak.

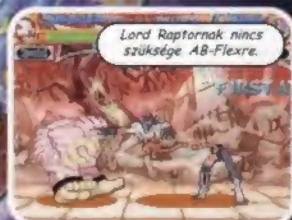
többieket, hogyan festettek kiskorukban. A normál speckókon kívül minden karakternek vannak extra speciális mozdulatai is. Ezeket csak akkor tudjuk előhívni, ha az energiánk alatti kijelző feltöltődött, és mellette egy számot látunk. A kijelzőt különféle speciális mozdulatok bevitelével, vagy blokkolással tudjuk tölteni, a szám pedig azt jelzi, hogy hány extra speckót tudunk végrehajtani. A játékmenetben még egy fontos újítást tapasztalhatunk: **ezúttal a levegőben is lehet blokkolni**, így a légi harcnál sem vagyunk teljesen kiszolgáltatva az ellenfélnek.


Morrigannel a küzdelem után akár át is öltözhetünk (az L&R gombokkal).

NIGHT WARRIORS

Lehet egy dimenzióval kevesebb?


Donovan egyszerűen eltiporta Lord Raptort.


Lord Raptornak nincs szüksége AB-Flexre.

A SPECIÁLIS MOZDULATOK

A másik fő vonzereje a játéknak az ötletes, és nem egy esetben **humoros speckók**. A többezer éves múmia, Anakaris küzdőstílusa például a kedvenceim közé tartozik. Speckói között fejbe kólinthatjuk a többieket a szarkofágjával, múmiát sodorhatunk az ellenfelekből, vagy kissé állott leheletünkkel egészen megfiatalíthatjuk őket. Már csak az is egy jó szórakozás, hogy megnézzük a

AZ EREDETI ARCADE VERZIÓ

A Capcom ismét nagyot alkotott, még arra is ügyeltek, hogy akadhatnak olyan játékosok, akik esetleg a régi háttereken, a régi zenékkel akarnak játszani. Az ő figyelmükbe ajánljuk tehát a következő cheatet:

Az OPTIONS képernyőn álljunk a kurzorral legalulra, a billentyűzetkiosztásra, és ott adjuk be gyors ütemben a következő kombinációt: B, X, Le, A Y. Ekkor megjelenik plusz egy Appendix menüpont is, benne többek között az előbb említettekkel.

night warriors	Kiadja: Virgin
SEGA SATURN	
92%	

AAAHH!!! REAL MONSTERS

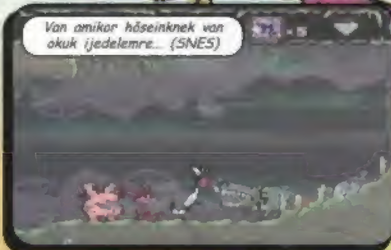
Nem találunk szavakat!

Hogy mitől akadt el a lélegzetünk is? No nem az ijedtségtől, és nem is a csodálattól, hanem attól, hogy egyes "alkotó" embereknek mennyire pihent agyuk van. Az **AAAHH!! Real Monsters** című játék egy Magyarországon valószínűleg nem túl ismert rajzfilmsorozat alapján készült, ám ha azt mondom, hogy stílusában nagyjából a Beavis & Butt-headdel egyezik meg, akkor azt hiszem mindenkinek sikerült képet alkotnia róla.



Ijesztgeni tudni kell! (SNES)

Három igazi szörnyünk számára teljesen természetes, hogy a szemétdombnál nincs alkalmasabb hely az életre, s hogy a világ legjobb étke egy befőttesüvegnyi friss légy, meg hogy egyáltalán a legabnormálisabb dolgok az élet legtermészetesebb velejárói! Magától értetődő például, hogy ijesztgetni nem lehet csak úgy, ahhoz megfelelő szakképesítés kell! Hiszen akkor miért hozták volna létre a Szörny Akadémiát? Ez lesz tehát a dolgunk: minél kiválóbb bizonyítvánnyal elvégezni ezt a nem mindennapi iskolát.


Van amikor hőseinknek van okuk ijedelemre... (SNES)


Ickis golfozni készül Krumm szemével. (SNES)

Az AAAHH!! Real Monsters alapjában véve egy abszolút hétköznapi platformjáték: vannak benne meghatározhatatlan fajú ugrándozó ellenfelek, leomló platformok, kapcsolók, megmászható kötelek, csapdák, főellenségek, stb... A játék egyediségét az adja, hogy egyszerre három szörnyet irányítunk, s persze mindegyikkel más-más dolgot tudunk csinálni. Attól függően, hogy kit választunk ki vezetőnek, a következő dolgokat tudjuk tenni:

Ickis (a gremlinszerű lény) a legfürgébb a három szörny közül, az ő vezetésével parittya módjára tudják magukat áthajítani a hosszabb akadályok fölött.

Krumm (a dagadt, aki a tenyereiben hordozza a szemeit) a leselkedés nagymestere, a szemgolyóját golflabdaként is tudja használni, s így a távolabbi tájakon is körbe tud kukkantani. Ő a titkos helyiségek felderítője.

Oblina (a legmagasabb, és aki egyébként nőnemű) a magasabb helyekre tud könnyedén feljutni, méghozzá úgy, hogy a társaiból épít magának tornyot.

Az említett mozdulatokat SNES-en billentyűzetkiosztástól függően külön gombbal tudjuk végrehajtani, hőseink között pedig az L és R gombokkal tudunk válogatni. Bonyolultabb viszont az irányítás MegaDrive-on, ahol alapkiszerelésben ugyebár csak három gomb áll a rendelkezésünkre. Itt az A gomb kapott több funkciót, a szereplők közül válogatni a plusz Le iránnyal tudunk, a kooperációs mozdulatokat pedig a plusz Fel iránnyal lehet végrehajtani.

Az említett mozdulatokon kívül mindegyik hősünk tud ugrani, szemetet hajigálni, és ijesztgetni, lehajolva pedig az ínyencségeket elfogyasztani. A hajigáláshoz azonban természetesen **szemetet kell gyűjteni**, az ijesztgetéshez pedig a **Szörny Kézikönyveket** kell felszednünk. A felsorolt tárgyakon kívül persze megvannak a hagyományos bónuszok is, mint sérthetetlenség, extra élet, vagy az ellenőrzési pontnak megfelelő forgó nyílak. Hőseink a szemétdombról indulnak, majd egy iskolán s egy postahivatalon keresztül jutnak el az őstörténeti Múzeumba, ahonnan már csak egy sétálóutca választja el őket a Szörnyvadász házától. Mind a hat szinten csupán egy dolgunk van: megtalálni a kijáratot.

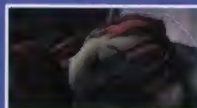
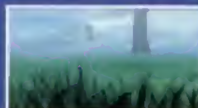
A játék grafikája lehet, hogy gyengének tűnik, de végül is funkcionális, hiszen ilyen a rajzfilm is. A zenékben és a hangeffektekben nincs semmi kivetni való, jól passzolnak a hangulathoz, ám a játékmenet szürkesége miatt összképileg egy erősen átlagos platformjátékkal van dolgunk.

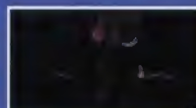
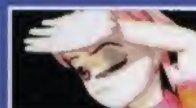
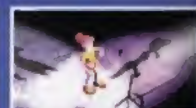

A magasabb helyekre szörnyeink így jutnak fel. (MD)


Már megint egy munkanap! (MD)


A kiömlő szennyvízcsatornáknál ügyeljünk! (MD)

aaahh!!! real monsters	Kiadja: VIACOM
SNES / MEGADRIVE	
71%	

EGY ÁLOMSZÉP JÁTÉK A SONIC TEAM-TŐL

A Super Mario 64 fergeteges sikere óta a Sega már régóta a **Sonic Team** új játékát, a **NIGHTS into Dreams**-et ígérte a megfelelő válaszlépésnek. Szemet gyönyörködtető grafikát, 100%-os 3D-s mozgásszabadságot ígértek, s mindehhez az új, analóg joypadet. Nézzük mik valósultak meg ebből.

NIGHTOPIA

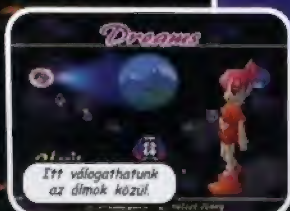
Rögtön a játék elején kettő introt is megcsodálhatunk, ugyanis mindkét választható szereplőnek más-más rémálma van. **Elliot** (a fiú) álmában a kosárlabdás barátai válnak rémisztő szellemekké, míg **Clarist** (a lányt) egy színpadi meghallgatáson érnek hasonló élmények.

Hőseink menekülőre fogják a dolgot, így jutnak el **Nightopiaba, ahol a kellemes álmok zajlanak.** Ők lettek kiválasztva, hogy megmentsék ezt a gyönyörű világot, a gonosz varázslótól, **Wizeman**-től. A gazfickó és a csatlósai el akarják lopni az emberektől az értékes "álom energiát", s ha valaki nem állítja meg őket, hamarosan sikerülhet átlépniük a valóságba...

3D CONTROL PAD



A Nights használja elsőként az új joypadet!



Itt válogathatunk az álmok közül.

A KÜLDETÉS

A játékban először is választanunk kell a két szereplő közül, s azután léphetünk be egy álomba. Kezdetben mindkét szereplővel csupán egy álomba tudunk belépni, s a többinek természetesen csak azok teljesítése után foghatunk.

Amint belépünk egy álomba, Wizeman csatlósai azonnal ellopják az összes álom energiánkat, egyet kivéve, a (piros színű) bátorságot nem tudják tőlünk elvenni. Az energiákat egy úgy nevezett **Ideya-Börtönben**, azaz egy különös gépezetben tartják fogva, ennek a megsemmisítése lesz a feladatunk. Ennek szerencsére nem puszta kézzel kell nekifognunk, hanem segítségül kell hívni **NIGHTS**-ot, az egyetlent, akit nem sikerült Wizemannek hatalmába keríteni. A különleges képességű légi akrobatát Wizeman minden álomban egy **Ideya-Várba** zárta, ebből kell kiszabadítanunk a megmaradt energiánk segítségével, és a "bőrébe bújva" máris megkezdhetjük a csodálatos repkedést!

A cél: **összeszedni a kék gömböket, s ezekből megfelelő számút a börtönökhöz eljuttatni.** A tárgyakat felszedni átrepülve rajtuk, vagy hurkot (paraloop) csinálva körülöttük tudjuk.

A paraloop egyébként az ellenségek megsemmisítésénél is használható. Ha megsemmisítettük a börtönt, gyorsan vissza kell jutnunk a várhoz, és már indulhatunk is a következő pályarészen. Ha egy-egy álomban mind a négy pályát teljesítettük, elteleportálódunk a rémálmokba, s meg kell küzdenünk a főellenségekkel, Wizeman szolgáival. Ezeket (általában) ügyesen el kell kapnunk az érzékeny pontjuknál, és lökdösnünk őket, ám a profibbak paralooppal is próbálkozhatnak. Reala legyőzését külön kiemelném, hiszen onnantól fogva egy jópofa egymás elleni kétjátékos üzemmód is a rendelkezésünkre áll.

A játékban fontos szerepet játszik az idő, ugyanis nem repkedhetünk a végtelenségig, minden feladathoz **elég szűkre szabott időlimitet kapunk.** Na persze ha előbb végzünk, érdemes a bónuszokat gyűjtögetni, meg különféle extra mozdulatokkal minél több karikán átrepülve a pontszámunkat gyarapítani. Ha azonban letelik az idő, **hősünk lezuhan**, a gömbök szanaszét gurulnak, és gyalog kell megsemmisítenie az adott börtönt. Némi segítség, hogy a gép mindig mutatja a helyes útirányt, ám még így is jól oda kell figyelnünk, nehogy elkapjon minket Wizeman egyik repülő "Ébresztő Tojása". Ez azonnal megszakítja hősünk álmát.

into



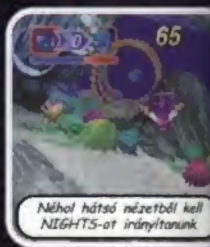
A karikákon átrepülve plusz pontokat kapunk.

A szalagos manővereket a gép külön pontozza.

Az első pálya főgonoszát a fejétől kell megszabadítanunk.

AZ ÁLOMVILÁG

A játék grafikája - valóban ez a helyes jelző rá - álomszép, a beleélést pedig a tökéletes hangeffektek biztosítják. A csodálatos zöld bokros területeket zuho-



Néhol hátsó nézetből kell NIGHTS-ot irányítanunk.

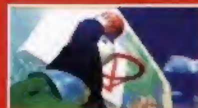
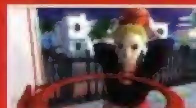


Ha gyalog vagyunk, óvakodjunk az ébresztőórás tojásoktól.

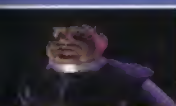
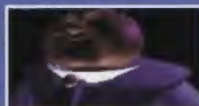


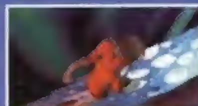
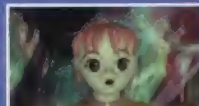
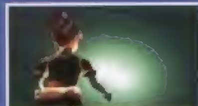
A gömbök ketreceit törjük szét.





NIGHTS into dreams

gó vízesések tarkítják, melyeken átrepülve szinte érezzük, ahogy hősünket nyakon önti a víz, majd a havas hegyoldalban faleveleket sodor a szél, s nyomban felkapja hősünket is. Elliottal néhol - uszonyt növesztve - még a tenger alatt is úszkálhatunk. A kezelhetőség, és NIGHTS animálása is abszolút perfekt, a repülés élménye 100%-os. Pedig hozzá kell hogy tegyem, hogy az irányítás valójában csak két dimenziós. Tulajdonképpen rögzített pályákon kell repülnünk, s ezekről csak akkor térhetünk le, amikor lezuhanunk. A játék ilyenkor hasonlít igazán a Mariora, hiszen ilyenkor ugyanúgy mászkálnunk kell, gyalogosan kell begyűjtenünk a szükséges dolgokat, s ugyanúgy választhatunk a különféle kameranézetek közül.



Elliottal itt már csak a várat kéne megtalálnunk.

A 3D CONTROL PAD

A készítők ráadásul az irányítás terén is felzárkóztak a konkurrenciához, ahogy ez az a játék, ami elsőként használja az új 3D Control Pad-et. A kerek alakú joypaden a Nintendo64-ez hasonlóan helyet kapott egy analóg joystick (pontosabban csak egy gomb), amivel egészen finom irányváltoztatásokat tudunk véghezvinni. Ugyanúgy mint a versenytárs irányítóján, itt is meg van a hagyományos D-Pad is, ám - bár technikailag mindkettő aktív - egyszerre csak az egyiket tudjuk használni, hiszen egymás mellett lettek elhelyezve. Az irányítón találhatunk még egy üzemmód váltó kapcsolót is, amivel az analóg joy-ról átválthatunk a hagyományosra, így az irányító bármilyen (az analóg joyt nem támogató) játékhoz is használható. Érdekesség még, hogy alul, két oldalt kisebb markolatotokat kapott a joypad, s ezeken a shift gombok - a Nintendo Z gomjához hasonlóan - ravaszszerűen lettek beépítve.

Az új joypadet egyébként rengeteg új játék fogja támogatni, többek között az új Daytona is!



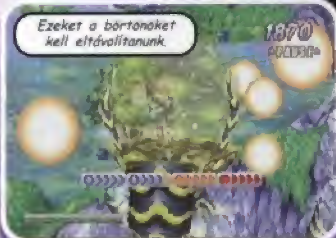
Puffyt lökdösve még a berendezés is ripityára tör.



Ezen a képen jól érzékelhető a 3D.

AZ ÖSSZHATÁS

Visszatérve azonban a játékra, megpróbálok válaszolni a bevezetőben feltett kérdésre! A játék valóban csodálatos, a grafika - ahogy ígérték - felülmúl minden eddigi 32 bites játékot. Bár a zenék elég sablonosak, a hanghatások egytől-egyig mindegyik telitalálat. Az új joypaddel az irányítás is fantasztikus, hősünk viselkedése a különféle mozdulatokra és környezeti hatásokra tökéletesnek mondható. A repülés élménye tehát hamisítatlan. Sajnos azonban most jön a "de". A játék hiába lélegzetelállítóan látványos abszolút '96-os színvonalú grafikai effektusokkal, ha maga a játékmenet bonyolultsága a '80-as éveket idézi. Aki ugyanis már játszott például a Sonickal, az bonyolultabb feladatokat, rejtett pályákat, különféle titkokat is szeretne. Ez az egyszerű "gyűjts össze és vidd ide" stílus viszont - valljuk be - legfeljebb az alig tizenéves gyerekek figyelmét tudja huzamosabb ideig lekötni. Igaz, azokét nagyon!

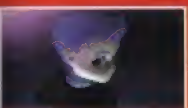


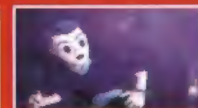
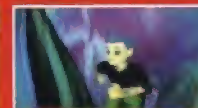
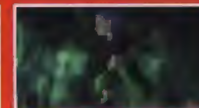
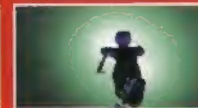
Ezeket a börtönöket kell eltávolítanunk.



A tenger alatt NIGHTS uszonyt növeszt.

nights into dreams	Kiadja: SEGA
SATURN	
90%	



PANDORA DIRECTIVE

EGY IGAZI REMEKMŰ

1994 őszén érkezett a boltokba az akkoriban nem sokat sejtető Under a killing Moon című játék. Azóta eltelt két év, s a Killing Moon fogalommá lett. Egyedi grafikai megjelenitését azóta sokan próbálták lekoppintani, de még senkinek sem sikerült a nyomába érnie. Nem könnyű közel tökéletes, fantasztikus minőségű és részletgazdag 3D-s megjelenítést produkálni. És még csak a játék grafikájáról volt szó. Ehhez társul Tex Murphy, a főhős eredeti stílusa, humora és a III. Világháború utáni hangulat. És most itt a folytatás! A játék kezelése mit sem változott, a grafika még fejlődött és a mozi-részeknek is használt a gyorsuló idő. Murphy és a program hangvétele egy árnyalatnyit komolyodott, s a történet is félelmetesen jó — így a Pandora Directive napjaink egyik legjobban megkomponált kalandjátéka lett.

o

Merőben új a játék befejezése: 3 út (egy semleges, egy önző és egy végletekig kedves - ebben az esetben sikerül elnyerni Chelsee kezét) 7 különféle végkifejlethez vezet kétféle játékmódban: szórakoztató és a kalandor szinten. A szórakoztató szinten a HINT-gomb segít a végigjátszásban. Persze azt nem árt tudni, hogy kalandor szinten plusz helyszínek, beszélgetések, feladványok fordulnak elő.

Aki a kezelésre kíváncsi, és nem elégszik meg a programba épitett helppel (? ikon), annak ajánlom az 1994/12-es számban megjelent Under a killing Moon leírást, mivel a két program kezelése gyakorlatilag megegyezik.

Miután Murphy lezárta a Killing Moon esetet, s felmarkolt egy rahedli pénzt — melyet adósságainak torlesztésére fordított — ismét visszacsöppent a magányos, munkanélküli magánnyomozó szerepébe. Egészen addig a napig, amikor Chelsee-vel beszélgetett Louie vendéglőjében... Persze aznap is sikerült megsértenie Chelsee-t. Tex magányosan üldogélt, mikor a szomszéd asztaltól valaki egy pohár bourbont kuldött neki — egy úr, akinek épp magánnyomozóra van szüksége. Elbeszélgettek, s a beszélgetést Tex irodájában folytatták. Egyelőre egyszerű feladatnak tűnt a munka: egy bizonyos Thomas Malloy-t kell felkutatnia, aki a megbízó Fitzpatrik régi iskola-, és munkatársa volt. Elmondja, hogy Thomasról az utolsó információja, hogy egyetemi kutatómunkában vett részt, s egy Sandra nevű diákjával volt jó kapcsolata. Emellett megtudjuk, hogy Thomas néhány napja hagyta el a Ritz Hotelt, Tex lakhelyét. Fitzpatrik átad egy újságot, benne Thomas képével, 4000 dollár költőpénzt, s ezzel elkezdődnek Tex kalandjai.

ELSŐ NAP

Először is nézzük meg Fitzpatrik névjegyét, melyről megtudjuk a videofon számát. Az irodában a bal fiókban találjuk a kifizetetlen elektroshopos számlát, a kis asztalkán egy Jacknife multifunkcionális csavarhúzót. Nézzünk le a Ritz halljába, és gyűjtsük be a kanapéról a keresztrejtvényt (jó angolosok próbálkozhatnak a kitöltéssel), a kisasztalról Nilo, a háziúr feljegyzéseit. Majd az utcán beszélgessünk el Chelsee-vel, az újságos lánnyal — próbáljuk megfűzni, hogy vacsorázzunk együtt. Sikeres dialógusválasztással, azaz megnyerő stílussal kötélnek áll. Ezután irány a Ritz hallja, ahová Nilo már megérkezett. Az utcán hever egy pénztárca — Niloé. Mindenki döntse el, mit csinál vele. Miután kifizettük Nilonak lakbértartozásunkat, s egy kis csúszópénzt is adtunk, beszédesebb lesz: az újságkép alapján felismeri Thomast, aki az A szobában lakott. Nézzük meg az A szobát, s annak a kódzárát — egyelőre képtelenség a bejutás. Kérdezzük meg Nilot a kódról, de csak újabb összegek fejében árulja el — nincs szükség a megvesztegetésre: Tex kilesi a fuzetéből beszélgetés közben. Nincs más hátra, mint beadni a kódot, és...


Tex Murphy, magándetektív. A főhős mitsem változott az Under a killing Moon óta.


Az ősi maja templomban találkozunk Reagennel... Vajon hogy kerülhetett ide?

MÁSODIK NAP

Úgy látszik forró nyomon járunk; mert leütöttek. Így ugrott a Chelsee-vel megbeszélt vacsora is. Kutassuk át a szobát: a dobozban egy UFO-s konyvet találunk, a 2. fiókban egy idegen nyelvű levelet, a 4.-ben egy fotót, a nagy fiókban egy raktárjegyet, az éjjeliszekrény fiókjában egy zálogjegyet, az éjjeliszekrényen pedig egy levelet, melyet David Wright írt Thomasnak. Ezen kívül található a fotel alatt egy perui fénykép, s az ágyon egy sál. Kutatásainkat kezdjük a hétvégi házban, ahová David hívta meg Thomast: a papírok alatt a vérfolt rosszat sejtet... A fiókban egy CD-t találni, az ajtótól nem messze pedig egy papirost, mely a CD-n levő logikai feladvány követelményét tartalmazza. Vigyük a számítógépes szobánkba, s a CD-t behelyezve fejtsük meg (nem lehet egy sorban — átlósan, függőlegesen, vízszintesen — ugyanaz a szín), s a jutalom egy kód (2., 4., 3., 1.), melyet David házában a lépcső teteje mellett, a kép mögött található védőrendszeren kell használni. Fertelmes bűz fogad idebenn, s az egyik deszka alatt David kukacos holttestére lelünk... Szép kilátások egy egyszerűnek induló ügy kapcsán. A szekrényből vegyük ki a szalagot, húzzuk le a vetítővásznat, majd helyezzük a szalagot a vetítőre — elképesztő felvételeket láthatunk egy ufonauta boncolásáról vagy operálásáról. A hangulat akár az X-Aktákban. Kezdjük felgöngyölíteni a zálogjegy vonalát: Rooktól válthatjuk ki, némi pénz ellenében, de a tartalma nem mond sokat: egy fekete tőr. A sállal már nagyobb sikerünk lesz: Louie emlékszik rá, hogy egy szőke nőn látta, aki Thomassal találkozott itt.

Olykor szükség lesz megnyerő modorra, és kegyes hazugságokra.



Meleg helyzetek jéghideg pisztolycsővel fűszerezve.


David koponyájából kövér kukacok kandikálnak elő.

Kérdezzük ki Clintet, a csokoládést (Coil Tower) Emilyről, aki elmondja, hogy Gus Leach, a Flamingó bár tulajdonosának barátnője, s múltkor, mikor itt jártak elvesztettek egy kulcsot — Tex felajánlja, hogy visszaviszi. A Flamingó mögötti sikátorban nyissuk ki a kulccsal a hátsó ajtót, s beszélgessünk el Gusszal: nem túl barátságos figura, de legalább megtudjuk, hogy Emily valóban itt van. Mivel csak klubtagok jöhetnek ide, a bejutásnak egy módja van: menjünk el Chelsee-hez, engeszteljük ki, s vegyük rá, hogy töltsük együtt az estét a Flamingóban. Rááll, de az este nem úgy sikerül, ahogy kéne: Texnek a munka fontosabb (legalább annyira fontos), mint Chelsee, s ezen a hölgy megsértődik. Sebaj, legalább kicsit elbeszélgetünk Emilyvel, aki megkér, hogy derítsük ki, ki fenyegeti őt — már egy levelet is kapott egy bizonyos Black Arrow Killertől. A beszélgetés nem tart sokáig. Gus kirúg minket, s egy rövid éjszaka után következik a...

HARMADIK NAP

Először is rakjuk össze a széttépett levelet, s vigyük el a rendőrségre Macnek, régi cimboránknak. Sokat nem mond Black Arrowról, de figyelmeztet: veszélyes területre tévedtünk. Louie nagyobb segítségünkre lesz: elmondja, hogy Chelsee néhány napra elment a városból, s Black Arrowra is van válasza: néhány napja olvasott róla a Bay City Mirrorban. Mutassuk meg neki a idegen nyelvű levelet, mire Clintet ajánlja fordítónak. Először menjünk Clinthez, aki nem ismeri ezt a nyelvet, de szerinte Rooknál kapható ilyen szótár. Menjünk Rookhoz, aki emlékszik az újságra, s valahova a sikátorba dobta ki. Az egyik kukában ráakadunk, s Lucia Pernell cikkét olvashatjuk a gyilkosról. Kérdezzük meg Rookot Luciáról, mire elmondja, ő készített vele riportot, amikor betörtek az üzletébe — ráadásul a névjegyét is odaadja. Végül vegyük meg tőle a szótárt, s fordítsuk le a levelet amit egy Oliver nevű régész írt Thomasnak Peruból.

Hívjuk fel Luciát, említsük meg neki a bizonyítékot, s beszéljünk meg egy találkát Louie-nál. Fontos dolgokat tudunk meg tőle: A Black Arrow Killer évekkel ezelőtt gyilkolt, de elkapták és állítólag felakasztotta magát a cellában. A neve Leroy volt. Halálakor N.S.A. ügynökök érkeztek a börtönbe, nem tudni miért. Megtudjuk, hogy a legutóbbi gyilkosság áldozata Sandra volt, minden bizonnyal Thomas egyetemi pártfogoltja. Utoljára felmerül az Autotech neve is. Tex hazatér, s ablakából épp meglát egy alakot a szomszéd ház tetején, tehát Emily nemcsak képzelődik. Hogy a tetőre mi is feljussunk először Rusty házába kell bejutni: nézzük meg az ajtót, amin rendőrségi lakat van. Menjünk el Mac-hez, s kérjük el Rusty kulcsát, majd nyissuk ki, s a rendőrségi lakatot hatástalanítsuk (PP, ZK, KS, SZ). Bent, a pult mögött a padlón van egy kapcsoló, amit lenyomva egy ajtó nyílik a hátsó helyiségbe. Menjünk fel a létrán a tetőre, s vegyük fel a fekete kabátot — egy DH monogramos gombot és egy összetépett fotót találunk benne. Rakjuk össze a fotót, majd az elektroshopban vegyünk egy fotoanalizátort (először meg kell "nézni" — az ajtótól rögtön balra van — s utána lehet kérni az eladótól). Analizáljuk a fotót, s kellő nagyításban meg lesz az Autotech címe. Mielőtt odarohannánk, hívjuk fel Luciát, aki megadja Sandra címét, s a megboldogult lakásán ráakadunk egy ID kártyára és a fiókban egy munkalapra. Az Autotechben vegyük fel a földről a ID kártyát, az asztalról a fésűt, az ajtóróláról a madzagot, kössük össze őket, nyissuk ki a recepció ablakát, s szerkezetünkkel halásszuk ki a kódlapot. Mivel 14-es az ID kártya, az ennek megfelelő számot olvassuk le a lapról, tegyük be a kártyát, adjuk be a kódot, s így már szabad az út az irodákhoz. A raktárból vegyük magunkhoz a szappant, a felmosót, tegyük a szappant a folyosón álló vödörbe, majd mossuk fel a padlót. Nyissuk ki a vészkijáratot, mire a kirohanó őr elvágódik. A raktárban remek helye lesz egy ideig. Most irány Dag Horton irodája, ahol egy kulcsot találunk a CD-lejátszóban, a könyvei alatt néhány papírt, amin Crazy Gary, a Ritz melletti csöves neve olvasható, a fiókok egyikében egy nyaklánc van, a könyvespolc tetején pedig még egy kulcs. A CD-ben talált kulccsal a jobb oldali szekrényt nyithatjuk ki, s egy doboz Lama cigire tehetünk szert. A Ritztől nem messze, a régi pizzéria mögött egy ajtón a néhai pizzaház raktárába jutunk, annak végében egy dobozban egy üveg bourbonra lelünk. Vigyük el Garynek a hátsó sikátorba, s egyből beszédesebb lesz: elmondja, Dag Horton arra kérte, hogy figyelje ki, mikor hoznak egy csomagot a Flamingóba. Thomast felismeri az újságképről, s elmondja, hogy a jóember elejtett egy kulcsot, amit ő megtalált, s odaadja nekünk. A kulcs a raktárházat nyitja, menjünk be, s a kalózládából vegyük magunkhoz a falábat, majd működtessük a darut és eresszük le. Rögzítsük a darut a dobozon a falábbal, s emeljük fel. Nyissuk ki a dobozt, s egy Nazca-i kép és egy mintás szőnyeg birtokosai lehetünk. Most menjünk fel a tetőre, nyissuk ki a víztárolót a Horton irodájában található kulccsal. Bent nézzünk bele az elektroteleszkópba, mire Emily szobája tárul elénk, s benne... A gyilkos. Nagy rohanás, éppen sikerül Emily életét megmenteni, de a gyilkos elmenekül a rejtélyes csomaggal együtt. Irány Rook, aki a tetőn hallotta járkálni, majd a tető, ahol ügyesen ugorjunk rá, amikor az áráját nézi. A bunyó végén Horton a mélybe zuhan, s nyakát szegi...

NEGYEDIK NAP

Mac a rendőrségen nincs feldobva magánakciónktól, mivel egy N.S.A. ügynököt tettünk hidegre. Végül elengednek, de valaki nem illik a képbe: egy hölgy, aki néhány szót váltott suttogva Mac-kel, s ennek hatására engedtek el. Otthonunkban Lucia hív fel, s kérdez ki az ügyről. Beszélgessünk el Emilyvel és Gusszal, s kiderül: Emily Thomas felsége... Azért nincs vele, mert Thomas szerint így biztonságosabb. A csomagot is Thomastól kapta egy barna papírban, s egy különleges fémdoboz volt benne, amit nem tudtak kinyitni. Gus azt is tudja, hogy a papírt a sikátorba dobták ki. A sikátorban vegyük ki a kukából az antennát, húzzuk ki, menjünk fel a tűzlépcsőn egy darabig, s szedjük le a lámpaoszlopra akadt papírt. Analizáljuk, a bal alsó sarokban egy postai kódra akadunk. Mielőtt elindulnánk ezen a nyomon irány a tető, s vegyük fel a jelkövetőt, ami Horton zsebéből esett ki bunyó alatt. Menjünk le a csatornába, az egyik dobozból vegyük ki a vésőt, egy másik mögött némi pénzre akadunk, de ami a legfontosabb: kapcsoljuk be a jelkövetőt, s ahol a leggyorsabban csipog, ott vizsgáljuk át a falat, s a vésővel bontsuk ki az üreget. Mielőtt a rejtélyes dobozhoz érnénk, egy bombát kell hatástalanítani (a zöld golyókat kicserélni a pirosra). Hazatérve kellemes társaság fogad: néhány N.S.A. ügynök. A vallatás során ne mondjuk el, hogy Thomassal kapcsolatban állunk, csak Emilyt említsük, és a dobozt adjuk oda. Hazatérve ismét vendéget találunk: a hölgyet, aki a rendőrségen közbenjárt értünk. Kiderül, hogy ő Thomas lánya, s a doboz őt is felettébb izgatja... Vajon mi lehet benne? Irány a rendőrség, s Mac elmondja melyik postán adták fel a csomagot. A posta előtt egy fickó útba igazít, hogy merre találjuk Thomas jelenlegi lakhelyét, s nemsokára egy házinénit kell lóvá tenni, azt hazudva, hogy Thomas rokona vagyunk: erre beenged. Vegyük magunkhoz a rejtvények könyvét, az íróasztalból az újságot és a széfkártyát, a fiókból pedig a levelet, melyet Elijah Wittnek címeztek, és egy CD van benne. Nézzük meg a CD-t otthonunkban, de egyelőre semmit nem tudunk kezdeni vele. Visszatérve Thomas lakhelyére egy farmert találunk a széken, s benne egy raktárház címét. Irány a raktárház, ahol Thomssal találkozunk. Először N.S.A. ügynöknek néz, de Fitzpatrik neve hallatán megnyugszik, s elmeséli, min is dolgozik, amire az N.S.A.-nak ennyire fáj a foga: az 1947-ben lezuhant és eltusolt UFO maradványain talált hieroglifákat fejtette meg, s miután lezárták a kutatásokat, ő titokban tovább folytatta tevékenységét. A beszélgetés nem nyúlik hosszúra, mert megjelenik az N.S.A., s Thomast lelövik. Tex élete is hajszálon múlik.


Chelsee, a kiszemelt NŐ

ÖTÖDIK NAP

Fitzpatriket rosszul érinti a hír. Kiderül, ő is tud a dobozokról, csak nem akarta elárulni. Elmeséli, hogy együtt dolgoztak a Rooswelt ügyön, aztán szétváltak útjaik, de egyben biztos: valahol Dél-Amerikában kell lennie UFO-nak, s talán Thomas tudta is, hogy hol van. Luciától kapunk egy FAX-ot, majd menjünk el a kiégett raktárba: a romok alatt található egy papír városnevekkel, egy feljegyzés egy bizonyos 186-os energiaegységről. A sarokban van egy beépített széf, melynek kódja az ETS kártya számainak gyökei: 22-31-15-7. A széfben feljegyzést találunk egy fura szerkezetről és egy kulcsot, amivel Thomas szobájában a szekrényt lehet kinyitni. Ott egy könyv anagramma töredékekkel, és egy táska, amiben egy fotó és egy notesz található. Nézzük meg Reagen papírkáját, s a rajta lévő számon elérhetjük a lányt: beszéljünk meg vele egy találkozót az Imperialban. Rosszul érinti apja halálhíre, de továbbra is érdeklik a dobozok. A nálunk lévő noteszt elteszi, hátha ő megért


A csinos táncosnő lenne a következő áldozat... De Murphy közbelép.


Az utca, ahol a Hotel Ritz, Murphy otthona található.

valamit apja feljegyzéseiből. A nála lévő dobozt pedig nekünk adja. Irány a rendőrség, ahol Horton, az N.S.A. és a B.A.K. kapcsolatát feszegetjük: Mac nem tud segíteni, de azt elárulja, hova vitték a holttestet. A halottkém épp nincs a helyén, úgyhogy garázdálkodhatunk: vegyük fel a szikét, nyissuk ki vele a kis fiókot, s vegyük ki az ID kártyát és a kulcsot. A kulccsal nyissuk ki Horton irodájában a szekrényt, emeljük ki belőle a papírt, melyen a B.A.K halállista és a demagnetizáló kód olvasható. Egy B17-es kulcsot is találunk a dossziéban. Az Evidence Roomba lépjünk be Horton kártyájával és kódjával, majd keressük meg a B17-es szekrényt, s vegyük ki a dobozt. A B sorban áll még egy szekrény tele pénzzel, az E sorban pedig egy ID kártya lapul az egyik szekrényben. A demagnetizálót nyissuk ki, tegyük bele az eltulajdonított cuccot, s adjuk be a kódot: így már elhagyhatjuk a helyiséget riasztás nélkül. Kombináljuk a szőnyeget és a dobozt, s a szőnyegen látható ábrát rakjuk ki a dobozon. Az eredmény egy modul és néhány pöcök. Ezeket kombináljuk a másik dobozzal, valamint tegyük mellé a városok neveit tartalmazó útitervet és az ACME raktárban a láda alatt található térképet. Az útiterv szerint meg kell nézni a két város elhelyezkedését a térképen, s a dobozon ennek az állásnak megfelelően kell jó sorrendben beszúrni a pöcköket. A dobozban van egy fénykép a 186-os modulról, és egy szerkezetet. Menjünk haza, ahol Lucia üzenete vár. Hívjuk vissza, s elmondja, hogy egy bizonyos Euphoria dokumentációra lenne szüksége az N.S.A.-tól. Cserébe kérjük meg, hogy nézzen utána a Thomas könyvében talált anagrammáknak. Elküldi a kulcsot, s a már ismert módon tulajdonítsuk el a CD-t az Autotechből. Hívjuk fel Reagent, hátha sikerült valamit alkotnia a notesszel — egyelőre nem jött rá, értetlenül áll az OE AE és AE rövidítések előtt. Kérdezzük meg Fitzpatriket, akinek az AE-ről Arachie Ellis, a UFO magazin szerkesztője jut eszébe. Hívjuk fel Ellist, s válaszoljunk kérdéseire (a válaszok a nálunk lévő képeslapok, könyvek elolvasásával, megtekintésével tudhatók meg). A szerkesztőségben találkozunk, s megtudjuk tőle, hogy Thomas utoljára egy bizonyos Pandora szerkezeten dolgozott, amihez a 186-os egység is szükséges energiaforrásként. A 186-os objektum képének megmutatására egy interjút mutat Thomassal, amiből megtudjuk, hogy a 186-os egy UFO-ból kiszerelt energiaegység, mely ma is a Rooswelt komplexumban van. Ellis is kapott Thomastól csomagot, de mint később kiderült, csak az N.S.A. megtévesztése volt a cél. Otthon Fitzpatriktól megkapjuk a Rooswelt komplexum koordinátáit, úgyhogy megvan a holnapi program.

HATODIK NAP

A szobában szedjük össze a lyukas papírt és a beleillő darabokat, s rakjuk össze (5142931). A fiókból vegyük ki a walkie-talkie-t, a szekrényből a kulcsot, a matracról a lézermező kódját, a fiókból az ID kártyát és az éjjeliszekrényről a gyufát. A széken található könyvet is vegyük fel és olvassuk el. Kint vegyük magunkhoz az ásót, a kulccsal nyissuk ki a garázst, bentről vegyük fel az elemlámpát, s tegyük bele a walkie-talkie-ból kivett elemet. A szerelőkészletből vegyük ki a drótvágót, majd a papíron szereplő kód segítségével menjünk be a lézermezőre. Hatástalanítsuk a papíron szereplő kódszóval (alpha) úgy, hogy a besatírozott mezők le legyenek fedve vonallal, de a vonalak nem keresztezhetik egymást. Az ajtót vizsgáljuk meg, s a falról vegyük magunkhoz a drótot, a drótvágóval csupáljuk le. Kint toljuk el a dobozt a torony elől, kössük össze a vezetékvégeket, majd kapcsoljuk be az ON gombot. A riasztás hatására kinyílik a házban lévő kamra, s a padlóban található rekeszből kivehetjük a dinamitot. Gyújtózsinórt az udvaron találunk, egyik láda tetején. Irány a lézermezőn túli ajtó, rakjuk össze a dinamitot, gyújtsuk meg, majd fussunk ki az udvarra. A robbanás után menjünk be, s egy kis közjáték következik: mi elvágódunk, közben pedig Archie-t vallatja az N.S.A. A vallatásra lövés tesz pontot.


A tetőn történt bunyó eredménye: Murphy - Horton 1:0.

HETEDIK NAP

A bennrekedt gázoktól vágódtunk el, egyébként semmi bajunk. Először is feszítsük fel a DORM ajtót a lapáttal, keressük meg a földön a CD-t, a szekrénykékből a CD lejátszót, a fura egységet és a ragszalagot. A fura egységet kombináljuk a raktárban talált lerással, majd keressük meg a generátort: nyissuk ki a két fedelet, s a zöld gombbal kapcsoljuk be. Egyelőre semmi. A 102-es szobából vegyük ki el a biztosítékokat, s helyezzük a generátorba. A konyhából vegyük el a lábast, a jégvágót, az egyik raktárból az edénykét, majd a 102-es raktárban fúrjunk lyukat az egyik hordóra, s öntsük bele az edénykébe vagy a lábasba az olajat, majd melegítsük meg. Ezután nyissuk ki a generátor tankját, s öntsük bele. Keverjük meg az olajat a generátor keverőkarával, s ha minden oké, a zöld gombbal indul a szerkezet. Ez az egész cirkusz arra volt jó, hogy az idegen valamit idecsaljuk, s a fura egységgel elkapjuk, mielőtt ő kapna el minket.

A Rec Roomban vegyük magunkhoz a játékot, a dartot, a dákót és a vasrudat, a dákóból, a dartból és a ragszalagból készítsünk egy dárdát, és a Dorm szoba lezárt helyiségéből húzzuk ki az ID kártyát. Evvel a kártyával lemehetünk a 2. szintre. A War Roomból vegyük el a távirányítót és a papírokat, majd az Elektroshopban vásárolt elemet, a játékot és az irányítót kombináljuk. Az 1. szinten lévő propellert állítsuk meg a vasrúddal, s eresszük be a játékot: irányítsuk el a Linguistic Roomba, ahol egy kódkártyát találunk a gépek előtt, a számítógépszobába, ahonnan egy csavarhúzót szerezhetünk a szék alól, és a Metall Roomba, ahonnan egy csövet szerezhetünk. A generátoros szobában van egy drótvágó, vegyük magunkhoz, majd a harmadik szintre vezető liftkezelő panelt nyissuk ki a csavarhúzóval, vágjuk el a drótokat, majd a bombával rohanjuk az ezen a szinten lévő kukához, és dobjuk ki. A 102-es, 104-es generátorszobából, a harmadik emeleti raktárból és a Misc. raktárból gyűjtsük össze a hegesztő darabjait, szereljük össze (2 tank, tartó, fúvóka, cső, striker), hegesszük ki a raktárajtót, majd kapcsoljuk be a számítógépet, s rendezzük úgy a raktár tartalmát, hogy a 186-os egység jöjjön ki. Már csak keresni kell valamit az ajtó betöréséhez, s máris a miénk a 186-os cella.

NYOLCADIK NAP

Luciától megkapjuk az anagrammákat FAX-on, s egyiken megakad a szemünk: tegyük be a CD-t, írjuk be, s máris megvan a lista, hogy kik kaptak dobozt. Már csak két név maradt: Oliver Edsen és Elijah Witt. Vegyünk a elektroshopban egy helyzetazonosítót, s hívjuk fel Wittet (B,A,B,C,C,C,C,C), mire megbeszélünk egy találkát, az azonosító kideríti a lakhelyét. Természetesen mi a találka helyett a lakására megyünk... Először is keressük meg a riasztó négy gombját a szobában, s kapcsoljuk le a riasztót, vegyük magunkhoz Witt írását az ágyról, a maja kalendáriumot és a könyvet a szófa mellől, tegyünk el a botot, s emeljük le vele a táblát a falról (előbb menjünk fel a galériára). Nyomjuk meg a gyémántalakú jelet a falon, vegyük el a csipeszt a galériáról, vegyük ki vele a csomagot a parázsból, s a kulcsot tegyük el. Vegyük ki az albumot a galéria szekrényéből, vegyük ki belőle a fotót, s nézzük meg. Jegyezzük le a hátulján található számsort, s a felszedett könyv és a falinaptár segítségével azonosítsuk, hogy a maja számok szerint mit érnek azok a számok (pont 1, vonal 5, kör 0). Nézzük meg a sarokban álló szobrot, a kulccsal nyissuk ki, s állítsuk be a maja számokat a piron található számsornak megfelelően. Ha ez megvan, kinyílik a könyvespolc, s mögötte van a doboz. A fali tábla, és a kalendárium segítségével lehet következtetni, hogy az egyes jeleknek milyen dátum felel meg. A dobozon négy dátum van, ezeket kell beállítani a maja naptáron a jobb oldali tekerővel (ahau 4, chuen 0, muluc 3, men 11), és a bal tekerőn a Gergely-naptárnak megfelelő dátumot kell beadni (most rajtatok a sor: számoljátok ki, melyik nap a 251., 140., 107., 193. szökőév nem számít). Ha sikerül a beállítás, a doboz kinyílik, s néhány mozaikdarab hull ki belőle. Irány Thomas lakása, ahová egy címzett ismeretlen csomag érkezett. Olivert nem találták sehol. A csomag pedig az utolsó dobozt rejti, amelybe a mozaikokat kell behelyezni. Ezt követően összeül a "hármas", Fitzpatrik elhozza az ő kis egységét, s összerakják a Pandora szerkezetet. Thomas virtuális képe megjelöli egy térképen a második, sértetlen UFO helyét...

KILENCEDIK NAP

Nem marad más hátra, mint felderíteni a Maja piramist, mely ennyi kemény kaland után nem okozhat gondot. Csupán néhány tipp (főleg helyhiány miatt): a lávás teremben mindig az az ajtó fog kinyílni a négy közül, ahová utoljára mégy. A törőket a következőképpen kell behelyezni: black sun, A, fehér, sárga, piros. A labirintustérképet vesd papírra, sokat segít (az első teremben a térkép darabjait kell összeszedni és kirakni). A méheket egy botra szerelt olajos (lámpal), kendővel űzd el. Az éles szemüveglencsével vághatsz. Az utolsó terembe készíts robbanószert, s robbantsd szét a szobrot, melyet előzőleg a kötéllel ledöntöttél. Jól nézz körül a halott mellett! Hogy mi lesz a játék vége, az azon is múlik, hogy milyen stílusban játszottál eddig.


Samtól, a kiöregedett rendőrkopótól ismét kapunk jónéhány fejmosást.


Ah! Ne engedj a csábításnak! Máskülönben...

pandora directive	Kiadja: Virgin
PC: 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB	
88%	

Formula 1

Ennek láttán még Knézy Jenő is elismerően csettintene!

A világ legnagyobb, és legdrágább "vándorcirkusza" kétség kívül a Forma 1. Ebben a cirkuszban azonban nem a bohócoké a főszerep, hanem a technikáé és a profizmusé. Csakis a legjobb konstruktőrök vehetnek részt, a bivalyerős autókba pedig csakis a legjobb pilóták ülhetnek be. Bizony, ki ne szeretne a helyükben lenni, beülni egy száguldó koporsóba, pezsgőt locsolni a dobogó tetejéről, és dúskálni a csinosabbnál csinosabb nőnemű rajongók bájaiban. Sajnos ez utóbbit még egy játékgép sem tudja szimulálni, ám a fergeteges száguldás élményéhez immár minden PlayStation tulajdonos hozzájuthat. S ki más biztosította volna ezt az élményt, mint a szuperprodukcióiról híres **Psygnosis**!



A kép jól illusztrálja a háttérelemek kidolgozottságát.

A LÁTVÁNY

A '96-os év minden tekintetben a Forma 1-é volt. A PC-sek számára megérkezett az F1 GP2, minden idők legélethűbb autóversenye. Túlságosan is élethű! Legalábbis annak, aki a játéktermi játékokat szereti, biztos hogy az! Nem szólva a másik hátulütőről: hogy a full grafikához még egy Pentium erőmű is kevés! Mennyivel egyszerűbb tehát egy PlayStationt venni, és behelyezni a Formula 1 CD-jét, s csak kivárni, amíg betöltődik a csúcs játék. No igen! Elég sokat kell várni, de hát semmi sem lehet tökéletes...



Látványos belső íves előzés.

A játék igazi csemege az F1 szerelmeseinek. Minden megtalálható benne, ami a valóságban is: az eredeti pályák, **az eredeti csapatok, az eredeti pilóták.** A grafika pedig valami elképesztő! Hogy mennyire a valósághoz igazodtak, elég ha a pályák kidolgozását vesszük szemügyre. Minden épület, sőt még a palánkokon a hirdetések is ugyanúgy vannak elhelyezve mint igazából. (Csupán a cigaretta reklámokat hagyták ki.) A Hungaroringen például még egy magyar cég emblémáját is láthatjuk elsuhanni.



A padkán előzni nem veszélytelen, de van, ahol máshogy nem megy...

Az ideális ívek követéséhez nincs szükség idétlen segédútjelzők bekapcsolására, elég ha azt nézzük, hogyan van "kikoptatva" a pálya, ugyanis ez is tökéletesen látható. A kocsik teli vannak textúrákkal, a keréken még a GoodYear felirat is jól olvasható. És aztán még nem is szóltunk olyan extrákról, mint a silverstone-i kivetítő, amin ugyanazt a képet láthatjuk mint a monitorunkon. Hát ez tényleg fantasztikus, de felvetődik a kérdés: és mi a helyzet a sebességgel? Nos, ebben sincs hiba. Semmi ugrálás, a képernyőfrissítés szuper gyors, ahogy azt már a WipeOutban megszokhattuk.



A visszajátszás a legforróbb jelenetek megszemlélésére hivatott.

A legtöbb PlayStation játékot az irányítással rontják el, azonban a Formula 1 esetében ebben sincs kivetni való! **Tökéletesen urai lehetünk az autónak,** és nem kell hozzá egy Nigel Mansellnek lennünk. Megfelelő sebességgel minden kanyar jól bevehető, és a kocsi nem csúszkál túlzottan, kivéve persze akkor, ha fűre megyünk. Ilyenkor egyébként még az is jól látható, ahogy a forró gumira rátapad a por és a fű, majd az is, ahogy pályára érve az lekopik.

A HANGULAT

A hamisítatlan versenyhangulat megteremtéséhez a Psygnosis egy profi kommentátort hívott segítségül, a briteknél jól ismert Murray Walkert a BBC-től. Aki érti a nyelvet, az hallhatja, milyen fantasztikus munkát végeztek a készítők. **A Formula 1 az eddigi legjobban kommentált PlayStation játék.** A kommentátor a verseny pillanatnyi állásán kívül minden egyes koccanást, falnak csapódást, kicsúszást megemlít, sőt, ha sikerül a hibánkat gyorsan korrigálnunk, még azt is külön értékeli. Aztán még olyanokra is ügyeltek, ha például két csapattárs ütközik, akkor nem azt mondja, hogy két autó, hanem hogy például a két Ferrari koccant.



Nagy a helyezkedés a futam első kanyarjában.

Az összesen 17 pályán kétféleképp indulhatunk: normál Grand Prix, vagy Arcade módban, ahol a játéktermi gépekhez hasonlóan az időlimit is plusz nehezítésként lép fel. Ezen kívül ha egy linkkábellel is rendelkezünk, még egy kétjátékos mód is a rendelkezésünkre áll. A versenyben pedig nem csak az ellenfelek, hanem az időjárás is gondot okozhat. Esős időben például ködös a látóhatár, az autók pedig hatalmas vízpára felhőket húznak maguk után.



Még együtt a népes mezőny

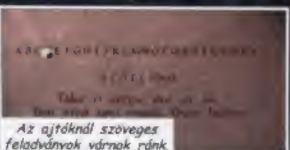
formula 1 | Kiadja: Psygnosis
PLAYSTATION
91%

CLANDESTINY

SZELLEMI FEJTÖRŐ EGY SKÓT SZELLEMKASTÉLYBAN!

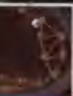


A rendszeres mozibajárók a közelmúltban több skót nemzeti hős kissé kiszínezett történetével ismerkedhetett meg. Ilyen volt például Rob Roy, vagy a "Rettenthetetlen" William Wallace. Akik behatóbban is meg akarnak ismerkedni ezeknek a hősöknek a


Az ajtóknál szöveges feladványok várnak ránk.

múltjával, illetve a hozzájuk kapcsolódó nevezetes eseményekkel, azoknak ajánlható a **Trilobyte** most megjelent **Clan-Destiny** című játéka. A programban félkomoly stílusban olvashatunk a skót történelem jelentős eseményeiről, személyiségeiről, miközben egy kastélyban kalandozva különféle szellemi fejtörőket kell megoldanunk.


Az üstben egy újabb fejtörő "rotyog".



[illegible]

A Trilobyte tehát ismét egy 7th Guest stílusú játékot alkotott, ami azonban ezúttal csak két lemezt foglal el. Hogy minek köszönhető ez? Nos, annak, hogy a **játék állóképeken zajlik**, azaz a gyaloglás nincs animálva. Ennek egy pozitív és két negatív eredménye lett. Egyrészt a játékmenet gyorsabb lett, másrészt viszont esztétikailag így egy kicsit kevésbé impresszív az egész, a **tájékozódás pedig roppant nehézkes.** A kastély felépítése ugyanis teljesen szabálytalan, néhol négy irányba fordulhatunk, néhol csak három, néhol meg csupán kettő felé. Animációk nélkül pedig elég nehéz kivenni, hogy merre is nézünk.


Egy hagyományos, lóugrásos feladat.

[illegible]

A másik fő eltérés az eddigi Trilobyte játékokhoz képest, hogy a Clan Destiny-ben az összefoglaló történet nem digitalizálva lett, hanem egy profi kivitelezésű rajzfilmet nézhetünk végig. Mel Gibsonnal ellentétben mi egy tökéletesen "rettenthető" figura, a napjainkban élő **Andrew MacPhiles** bőrébe bújhatunk bele. Andrew értesül róla, hogy ő az utolsó még élő, 13. Grófja a MacPhiles klánnak, így ő **örökölte az ősi családi kastélyt.** Andrew túlságosan nem örül a hírnek, ám menyasszonya, Paula unszolására mégis útnak indulnak az isten háta mögötti skót birtokra. Hősünk még jobban elkeseredik, amikor megérkezve a birtokra kiderül, hogy egy szellemkastélyról van szó.

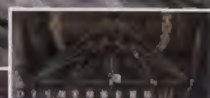

A békáknak helyet kéne cserélniük.


A csontváz kiszabadításához kétfajta kínzást kell a betűkből kiraknunk.


A sárkány a jól bevált túszos megoldást választja... vesztére.

[illegible]

Be kell járnunk tehát a kastély szobáit, s meg kell ismerkednünk családunk addigi 12 generációjának szellemeivel, hogy majd egy bizonyos átok alól felszabadítsuk őket. **A játékmenet teljesen lineáris**, tehát hiába kalandozunk a kastélyban, egyszerre mindig csak egy helyen tudunk valamit csinálni, ezt a helyet kell mindig megkeresnünk. Indulásnál például a vadászteremben (a kitömött medvénél) keressük meg a kockacukros feladványt, ahol a Kikugi szabályaihoz hasonlóan el kell tüntetnünk az összes cukrot. **A játékhoz elég jó angol nyelvismeretet is szükségeltetik**, ugyanis mindegyik ajtóhoz valamilyen szójátékos feladat a kulcs. Rímeket kell megfigyelnünk, az ABC betűivel játszadozhatunk, és ehhez hasonló dolgok. Igaz kérhetünk segítséget az idegenvezetőnktől, sőt meg is fejtethetjük akár az összes feladatot vele, de hát úgy az egész játék elveszti az értelmét. Ha eredményesen ténykedünk, a történet mindig tovább zajlik, és újabb ajtók válnak kinyithatóvá.



Összegzésképpen tehát még egyszer hangsúlyoznám, hogy csak azok fogjanak neki, akik jól ismerik az angol nyelvet, azok viszont bátran!

clandestiny
Kiadja: EOA
PC: P60, WIN95, 8MB RAM, SVGA, 2XCD-ROM
80%

COMIX CORNER



A lapzártát megelező héten még komoly gondban voltam, hogy miről is írhatnék az e havi Comix Cornerben. Sajnos a legtöbb hálás témát igen taktikusan már lelőttem, s a még megmaradt, kevésbé vonzó lehetőségeknek (pl. a Disney-képregények kimerítő elemzése és ismertetése) már a puszta gondolata is elvette amúgy sem túl nagy kedvemet a cikkírástól.

Szorult helyzetemből végül is kis hazánk immáron egyetlen képregényboltjában tett látogatásom húzott ki, mivel lelkes kérdezősködésemre az eladó mogorva ábrázattal elém tolt kb. 50 tonna képregényt, hogy ezek az új anyagok. No, ez már derék - megvan a téma. Egy rövid tallózás az október havi újdonságokból...

MUTANT CHRONICLES: GOLGOTHA TP

Kétlem, hogy Magyarországon túl sokan ismernék a Mutáns Krónikákat. Holott Anglia, s tán egész Európa egyik legnépszerűbb szerepjátékáról van szó, amihez könyvek, ajándéktárgyak, stratégiai társasjátékok mellett egy gyűjtögetős-kártyajátékot is kiadtak (csak érdekességképpen jegyzem meg, hogy ez utóbbit 14 (!) nyelvre fordították le). Mi több, ez év elején az Acclaim Comics és a Top Dollar Comics bábáskodása mellett napvilágot látott az első Mutáns Krónikák képregénysorozat is, a Golgotha.

A történet négy füzeten át hömpölygött, s nyugodtan állíthatom: megdöbbentő sikert aratott. Ez a siker azonban szerény véleményem szerint nem a Mutáns Krónikák hangulatos világának (képzeljük el a Szárnyas Fejvadászt környezetét nyakon löttyintve egy kis misztikummal és rengeteg erőszakkal) köszönhető elsősorban, hanem a képregény egészen elképesztő grafikai kivitelezésének. Attól, hogy egy képregény festett, még nem kell feltétlenül hanyattvágnunk magunkat. De amit a Golgotha illusztrátorai, név szerint Davide Fabri és Alex Horley produkáltak, nos, az minden elismerést megérdemel. Maga a történet amúgy nem egy nagy durranás, s a sorozat a maga 4 füzetével sajna elég rövidre sikeredett, de mindezek ellenére a Golgotha minden idők egyik legsikerültebb képregénye. Mindössze egyetlen komoly problémám akadt az anyaggal: a régebbi füzetek szinte beszerezhetetlennek számítottak. Ezért is fogadtam széles mosollyal a hírt: a sztori megjelent egy kötetbe összefűzve. Jómagam rögtön ki is használtam a lehetőséget, s a Troll Képregénytárban (ez itt a reklám helye) rekviráltam magamnak egyet.

Én mindenkinek csak ajánlani tudom a Golgotha-gyűjteményt, ennél hangulatosabb és szebb képregényt még nem sokat láttam.

X-MEN 2099: OASIS TP

Rossz idők járnak a Marvelre. Valaha szinte egyeduralkodónak számítottak a képregény-piacon, ma viszont egymás után szűnnek meg címeik. A legnagyobb bukta kétségkívül a teljes 2099 sorozat leállítása volt (ez nem kevesebb, mint 5 újságot jelentett). A Marvel mindenesetre, tán búcsúzásképpen még egy meglepően színvonalas gyűjteményes kötettel rukkolt elő, az Oasis-szal. A változatosság kedvéért ez is egy gyönyörűen megfestett képregény, ami Greg és Tim Hildebrandt tudását dicséri. E két úriemberről csak annyit, hogy az ő nevükhöz fűződik a Csillagok Háborújának eredeti plakátja...

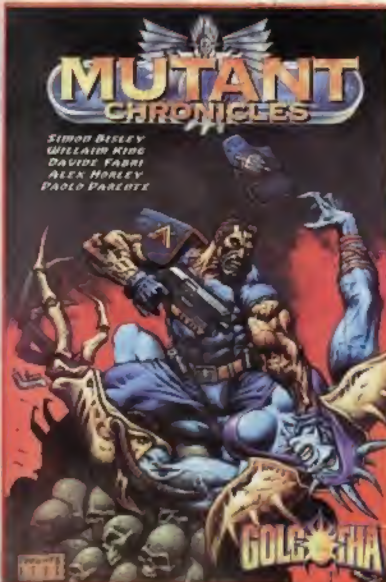
A történetről túl sok jót (vagy rosszat) nemigen tudok elmondani, bár a klasszikus X-Men történetek kedvelőinek bizonyára kellemes perceket fog szerezni.

STAR WARS: BOBA FETT - WHEN THE FAT LADY SWINGS

A pár hónapja indult Boba Fett sorozat keretében eddig megjelent füzetek szerintem a legjobb Star Wars képregények közé tartoznak. Különösen a sorozat második füzete tetszett meg, amiben bepillantást nyerhetünk a Huttok csöppet sem rózsás lelkivilágába. Ami a külcsínt illeti, panaszra nincs okunk. Bár a legszebb Image sorozatok színvonalát nem éri el a Boba Fett, de a legtöbb Star Wars képregényt messze felülmúlja. Mind színezésében, mind a rajzokat tekintve a Dark Empire stílusához áll a legközelebb, ami szerintem még a legrigolyásabb kritikusok számára sem rossz ajánlólevél.

Ami még Boba Fett sorozat mellett szól az az, hogy minden egyes története önálló, magában is érthető darab. Ez pedig korántsem mellékes szempont! Elvégre nincs annál bosszantóbb, mint amikor egy elkavarodott szállítmány miatt Bécsben kényszerülünk kedvenc mini-sorozatunk befejező részét beszerezni...

T.J.







Csev…

Csak a szépre…

Ez a Csevegő egy kicsit más mint a többi. Nem lesz különböző táborhoz, nációhoz, pénzügyi nívóhoz, vallási felekezethez tartozók hadakozásától hangos, egy négybetűs randa szó sem lesz benne (csak egy pici), nem lehet majd félreérthető kommentárokat találni benne, semmi gúnyos vagy lefitymáló megjegyzés nem üti fel benne a fejét, csak pure duma by Zolee. Míg erre az elhatározásra jutottam, kiolvastam a kezdetek-kezdetétől az összes Csevegőt, átnyálaztam a legjobb olvasói leveleimet őrző borítékokat, elővettem a fotóalbumomat és könnyekig meghatódtam a megfakult, majd' 10 éves fotók láttán. Elhatároztam hát, hogy a Csevegő közel 5 éves fennállása tiszteletére jubileumi visszaemlékezést eresztek meg azokról az időkről, amikor még fényes szelek fújdogáltak. Pontokba szedve következnek azok az ismérvek, amikről azóta már csak hírből-hallomásból tud az ember.

A. NAGYVONALÚSÁG. Tudjátok, öröm kapni, de gyakran nagyobb öröm adni (főleg nyaklevest). Nem nagymenő az, aki odaáll a haverja elé és büszkén bemondja a frankót: én már két hete végigvittem a Quake-et, neked meg még meg sincs. Hát honnan lenne meg annak a szerencsétlennek, ha nincs egy normális kontaktja sem, aki megszánná egy shareware verzióval. Vagy egy másik példa: manapság futótűzként terjed az a szokás, hogy apuci bécsi soppingszitis útjáról származó külföldi lapok kódokkal tömött oldalait anyuci a munkahelyén suttyomban lefénymásolja, majd másnap a család csemetéje büszkén lobogtatja a kopírozott oldalakat, amiken addig nem látott-hallott Super Street Fighter Alpha 2 Turbo Challenge-beli "Blanka átváltozik Franz Kafkává-kódok" olvashatók. A sulitársak majd elcseppennek, de a lökött gyerek nem adja kölcsön senkinek, de ELADNÁ egy melegszendvicsért meg egy pohár gépkóláért. Az ilyen csávót úgy kellene (far)pofáncsapni, hogy ne tudjon ülni egy hónapig és kínjában a szék fölött kelljen lebegnie egy centire. Persze anno is voltak ehhez hasonló skacok, de azért egy-két óra alatt megtört a kőszívük és végül odavetették a pórnépnek az infókat vagy a hetek óta hajtott anyagot. Ez csak kisfiús nagyravágyás volt, nem kapzsiság és a másik kizsigerelése, mint az manapság hódít.

B. TISZTELET. Na igen. Ez az a fogalom, ami mára szinte teljesen elpárolgott a fiatalság szókincséből. Kis pöcsösök (ez nem négybetűs randa szó!) úgy kommandírozzák a nagy melákokat, hogy csak úgy rezeg. Beszólnak az embernek, mert ők esetleg egy Mortal kombót előbb tudnak, mint az, aki csak hobbiból ül le a gépe elé játszani, és egyébként DOLGOZIK vele, lefikáznak minden játékot, amiben nem tocsog a vér, vagy nem a végletekig reális, hogy már az égatta világon semmi képzelőerő és fantázia ne kelljen hozzá. Régen még volt a fiatalokban tisztelet az idősebb, tapasztaltabb, minden játékot végigjátszó vén rókák iránt. Álmukból felkeltve is felmondták a "falkavezérek" titulusait, áhítattal vették a szájukra a beceneveiket - egyszerűen elismerték tudásukat, tapasztalatukat és korukat. És az egész brancs, legyen fiatal vagy idős, tisztelte a játékokat, megbecsülte a heti egy-két anyagot, örömmel elővette hónapokkal később egy rövid nosztalgia kedvéért. A mai pazarló, kokakólás, wrigliszpermintes időkben csak kevesen akadnak olyanok, akik értékelni tudnak egy-egy szép alkotást és nem törlik le máris a gépükről, hogy "ezmilyenégő, azultimatemortál sokkaajobb".

C. HAVERSÁG. Nem vitatom, ma is vannak baráti körök, haveri társaságok, de így visszaemlékezve akkoriban minőségileg és tartalmilag egy fokkal emberközelibb volt a dolog. Nem számított a pénz, senkit nem érdekelt, hogy valaki Budán vagy Pesten lakik, a vidék/város ellentét szinte nem is létezett - kivéve persze, ha valaki hétmérföldes tuskó volt, mert az lehetett pösti HMCS (Helyi Menő Csávó), és lehettek tűzforró anyagai, a többiek egy nyúlcsulát sem adtak volna a társaságáért. Ma meg az a faszagyerek, aki bunkofonját szorongatva és tökét a zizegős mackón keresztül édesdeden vakargatva bemondja, hogy ő már a PSX-et is unja, Nintendo 64-e meg már fél éve van, csak akkor még nem tudott hozzá hamisított távolkeleti kazettát szerválni. Meg akkortájt ha valaki le volt égve, nem kellett nyáladzva ücsörögnie a Mekiben, miközben a többiek zúzták magukba az ócsó kergemarhát: összedobták neki is a kergülésre valót. Ha nő volt a láthatáron, nem volt olyan, hogy csá, haver, nekem most összejött egy numera, úgyhogy kopjá le, hanem valahonnan előkerítették a csaj barátnőjét (aki rendszerint még degeszebb volt) és együtt vetették magukat a dolgok sűrűjébe. Az "egy mindenkiért, mindenki egyért" elvet véresen komolyan vették, egymást támogatták pajeszig beszívva a Váci utcán éjjel háromkor és egy emberként rántották félre a kormányt, amikor az egyikük 120-szal száguldva nem vette észre, hogy egy egyelő ol-



dalú háromszög piroslik az utca végén egy alumíniumpózna csúcsán. (Ez az eset személyesen érintett; azóta is görcsbe rándulnak a hasi zsigereim, ha eszembe jutnak az oldalról jövő dácsiás kimeredt szemén az ijedségtől elpattanó hajszálerek).

D. OLCSÓSÁG. Oké, erről nem a közemberek tehetnek, meg a szó is viszonylagos, mint manapság minden, de azért nem volt olyan, hogy kitikkadva lebattyogtál a boltba egy százassal egy kis nedűért, és mire leértél a földszintre, már indulhattál is vissza, mert már csak nyolcvanat ért az egy kiló a farzsebedben. Emlékszem (sőt, asszem meg is írtam), hogy akkoriban 500 forintért annyi mindent lehetett kapni a McDonaldsban, hogy egy ültő helyében nem tudta megenni egy normális fizikumú számítógépes. Ma meg két Big Mac sem jön ki belőle és még ráadásul ezért az árért a maradékot is szelektíven kell a szemétbe mazsolázni a tányérról.

DZ. EGYENLŐSÉG. Nem tudom ki hogy van vele, de nekem tele a bugyrom azokkal a pacákokkal, akik azért minősítenek valakit pozitívnak vagy negatívnak, mert ilyen vagy olyan gépe van. Az amigások szidják a pécések muterját, a pécések a konzolosok őseit küldik a sunyiba, a megadrájvos a szuperest kövezné meg, a zx-spectrumosok meg magukat szidják, hogy miért nem adták el korábban a roncsukat. Mit árt egy pécés fanatikusnak, ha egy amigás egy vadiúj lengyel fejlesztést, a STREGYBA HUGYBA-t vagy a Killing Groundot nyekergeti a gépén? Miért nem kussol a monitorja előtt és örül hogy lyuk van az alfelén és Bill Gates éppen most készül újból kinyalni azt, meg hogy már mindenki az ő gépére fejleszt; miért kell beszólni annak a szerencsétlen nyomorultnak, aki még hisz a gépe felemelkedésében és addig is próbálja kihúzni ezekkel a már szerinte is kissé megrogyott anyagokkal. Azt meg végképp nem értem, hogy a két 16-bites konzol közönsége miért dobálja sárral egymást, amikor már mindkettőre nagyítóval kell keresni az újdonságokat és a velük foglalkozó fejlett nyugati sajtó is csak régi játékok térképeit meg egészoldalas N64 és Saturn hirdetéseket közöl - fogjanak inkább össze, cserélgessék ki egymás között a gépeiket, hátha mégis kiderül, hogy nem is olyan lepra a másik masinája.

DZS. SZÓLÁSSZABADSÁG. Ez az egy terület, ahol viszont a komoly túlkapások borzolják az idegeimet. Egészen pontosan a piacon lévő újságok közötti nyílt rivalizálásra gondolok (akinek nem inge, ne vegye magára - mi sem ilyen szabású hordunk, ugye értitek mire gondolok). Kifejezetten felháborít az a propaganda, amit egyes lapok megengednek maguknak: olvasói leveleket közölnek le, szemérmesen kicsillagozva a rivális újságok neveit (persze aki nem hülye, az a csillagok számából első blikkre felismeri, hogy kiről is van szó), de bezzeg az utánuk következő gennyes megjegyzéseket nem csillagozzák ki. Mindenki törődjön a saját olvasótáborával, szolgálja őket minden tudásával, de a többi sajtóorgánumot hagyják ki ebből. Meg ilyen megjegyzések, hogy "mi azért nem készítünk aláírásokat a képeinkhez, mert úgyis látszik a képen, hogy mit ábrázol, és fölösleges hülye dumákat nem akarunk alájuk írni, mint azt egyesek teszik..." Nos, erre még akkor is reagálnom kell, ha feltehetően nem bennünket ért a kritika. Egyrészt egy adott lapba kerülő képeknek nem azért készít az újságíró aláírást, hogy hülye poénokat eresszen el, arra ott a cikk, hanem hogy plusz infókat közöljön, amit írásban csak nagyon bonyolultan tehetne meg, míg egy beszédes képpel sokkal többet tud az olvasó tudomására hozni. Beszédes képet mondtam, nem "loading" képernyőt és fekete maszatokat ábrázoló szutykot. Az nem kép, hanem helykitöltés. Nem mondom, vannak akik a szövegre helyezik a hangsúlyt, és náluk illusztrációnak mindenki képzeljen az oldalra egy kétfedeles göbzit, mi azonban megpróbáljuk a képi és szöveges infók összhangját és egyensúlyát megvalósítani. Ez több-kevesebb sikerrel megy is, de hogy az esetleges nehézségekre és bakikra egy konkurens lap lelkes olvasója hívja fel a figyelmet, azt nem veszem jó néven. Részemről a témát ezennel lezártnak tekintem, és megkérem az illetékes lap munkatársát és főszerkesztőjét, hogy a továbbiakban tartózkodjon az efféle gunyoros megjegyzésektől. Ha a levelezési rovatuk szerkesztőjének nincs miről írnia, üzenjenek, van néhány szuperjó mórickás viccem.

...eGŐ
emlékezünk...

o

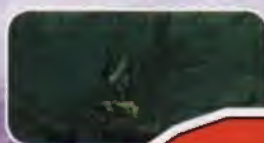
Ugye megmondtam, hogy ez a Csevegő nem a régóta megszokott lesz. Egy kétoldalas üzenőfüzetre emlékeztet, amiben megpróbáltam mindenkinek üzenni, egy jelet küldeni lentről felfelé... A képkeken látható események pedig a Nagy Generáció történetének egy-egy epizódját ábrázolják. A sokat emlegetett McDonald's-beli Nagy Zabálás, az elmaradhatatlan Computer Karácsony (akkor még a Műegyetem aulájában), és a REDS nevű legendás banda egyik szülinapi bulija (Leninnel, mint posztumusz taggal megspékelve). Köszönetet mondok azoknak, akik az utolsó pont kivételével e kellemes emlékek felidézésében segítségemre voltak (sokaknak már csak a "falkaneve" ugrik be): **MARTIN, EGB, ABO, ROB, LONELY WOLF, JEAN, KARIKA, OFF, MACI, ZOZO, ADT, DARK, BORELL,** és még sokan mások...

Zolee





A GÉNMANIPULÁ




GENE

A Bullfrogról igazán nem mondható el, hogy egysíkú játékokat készítene. Eddig szinte minden programja óriási siker lett, azok hihetetlenül eredeti alapötlete és nagyszerű kivitelezése miatt. Gondoljunk csak a Populousra, vagy a korábban elképzelhetetlen brutalitású (és így élvezetes) Syndicatere. Nos, legutóbbi játékuk sem marad le a többi mögött. Hallottatok már olyan játékról, amelyben feladatunk bolygók legkülönbözőbb állatokkal és növényekkel való benépesítése lesz, mindez idegen őrlények felügyelete alatt, három másik E.T. -leszármazott fajjal versenyezve? Nos, pontosan ez a Genewars.

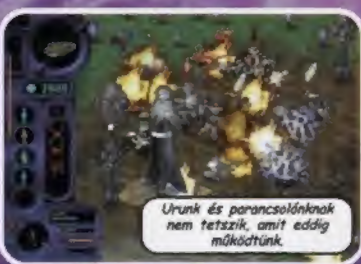

Jön az erősítés.

MIT KERESEK ÉN ITT?

Az hamar világossá vált az emberek számára, hogy nem mi vagyunk az egyetlen értelmes faj a világegyetemben, hanem csak egy a négy közül. A **Saurionok** hüllőszerű lények, igen lassúak, de bivalyerősek; a Bohémiaiak laza, természetbarát fazonok, míg a **Schnozzoidok** örökösen viccek és durva tréfák célpontjai hihetetlenül nagy orruk miatt, ami eléggé ideges természetűvé teszi őket. Sajnos alapjában véve mindegyik faj hasonlított az emberire: mindenki teljes uralomra törekedett a Világegyetemben. Ez egyenes úton vezetett az eddig soha nem látott méretű háborúhoz, melyben a világok legmodernebb technikája csapott össze. Végeredményben egyik faj sem győzte le a másikat, csak **teljes világok pusztultak el**, élettől hemzsegő bolygók váltak kopárrá, és így tovább.


Érdemes leszállópályánk közelébe telepíteni génbankunk és alapanyagtárolónk.

"Szerencsére" Jean-Luc Pontiac, bohémiai kapitány hajójával egyszer felfedezett egy hatalmas fehér monolithot, melyet rövid találgatás után sauriai rejtekhelynek értékelt, és elemi erejű sugarat bocsátott rá. Nos, nem sauriai rejtekhely volt, hanem az **Ethereal faj** egyik útjelző fényvisszaverő oszlopa. Feladatának megfelelően vissza is verte a fényt, elpusztítva a bohémiai csatahajó jelentős részét. Ez még nem nevezhető nagy szerencsének, de az már igen, hogy jelző szerepét is betöltötte, és a helyszínre szólította az etherialokat, akik azonnal apró darabokra zúzták a csatahajót. Mint később kiderült, ez a faj már rég elhagyta a mi galaxisunkat, mivel túl unalmasnak találta. Most azonban egy pillantással felmérték a harcok által az élővilágban okozott kárt, és léptek: elkobozták a szembenálló felek összes fegyverzetét, beleértve az evőeszközöket is. Legfelsőbb bíróságuk pedig ítélkezett a négy faj fölött: mindegyiken végrehajtják a hírhedt Adami Eljárást, amelynek során eltávolítanak belőlük minden negatív elemet, hátrahagyva egy boldog és ártalmatlan maradékot, mely külsejében és szokásaiban leginkább egy plüssmacira hasonlít. Mivel azonban az etherealok szeretik a fair versenyt, az a faj, amelyik legsikeresebb lesz a háborúban el**pusztított bolygók flórájának és faunájának helyreállításában**, elkerülheti a lebutítást, és kaphat egy második esélyt.


Urunk és parancsolónknak nem tetszik, amit eddig működtünk.


Munkában a napenergia-gyűjtő.

ÉS MENNYIT NYERHETEK?

Feladatunk tehát az emberi faj győzelemre vitele lesz a versengésben. A felállás a következő: minden faj azonos felszerelést kap az etherealoktól, valamint a GOOP receptjét. Ez az anyag univerzális: épületeket lehet építeni belőle, valamint élőlények "előállítására" is alkalmas, valamint a megfelelő eljárással vissza is nyerhető és újra felhasználható. Eme **koncentrátum felhasználásával kell újra benépesítenünk a bolygókat**, valamint természetesen legyőznünk ellenfeleinket. Ez az utóbbi azért nem lesz könnyű, mert az etherealok rendszeresen meglátogatják majd a bolygókat, és értékelik munkánkat. Ha azt természetbarátnak találják, esetleg megjutalmaznak egy monolittal, ami embereink és állataink teljesítményét növeli, esetleg különleges képességeket ad nekik (az állatoknak). Ha azonban nem tetszik nekik tevékenységünk (nem ültetünk mindent tele növénnyel, az elhullott állatokat és növényeket nem forgatjuk újra, nyíltan harcolunk ellenfeleinkkel, és így tovább), valamilyen büntetést eresztenek ránk (mondjuk lebontják néhány épületünket).

IRÁNYÍTÁS

A játéktér bal oldalán (ahogy azt a hasonló játékok esetében már megszokhattuk) található egy irányítópanel. A legtetején található az energiakijelző, ami bázisunk energiaigényének kielégítettségét mutatja. Ez természetesen azért fontos, mert az áram nélkül maradó épületek nem működnek. Alatta található a pontjelző, ami valójában egy (idővel több) színes oszlop, és azt jelzi, hogy az adott bolygó küldetésének mekkora hányadát teljesítettük (ha a

...ÁCIÓ VESZÉLYEI!



...WARS

tetejére ér, vége a küldetésnek). Itt láthatjuk azt is, hogy melyik faj hogy teljesít. A legelőrehaladottabb faj oszlopa felett rózsaszín pont jelenik meg, majd sorra zöld, lila és narancssárga. Idővel lesz majd olyan épületünk, amelyik segítségével nem csak a sorrendet láthatjuk majd, hanem az ellenfelek pontos állását is.
A következő műszer a "Bad-O-Meter", amely az etherealok véleményét jelzi tevékenységünkről. Piros jelzés esetén készüljünk fel a legrosszabbra, ha azonban nagyon zöld, várható egy jótékony monolit! Alatta következik az egyik legfontosabb ikonsor, a szakértőké. Ők azok az emberek, akikkel az **élővilágot irányíthatjuk.** Róluk majd később bővebben. Most legyen elég annyi, hogy néhányuk kiválasztásával újabb sor jelenik meg, ahol például a felhúzandó épületet és hasonlókat határozhatjuk meg a kiválasztott ember számára. Ha a fickó rajza "hangyás", beszél hozzánk, ha pirosas, akkor épp támadás alatt áll, ha kétszer kattintunk az emberke rajzára, akkor nem csak kiválasztjuk, hanem a képernyő közepére is hozzuk, nem kell keresgélni a térképen. Ha egyik emberünk sincs kiválasztva, itt a bolygó rajza látható, és rajta egy UFO rajza, ha az etherealok épp meglátogatnak (ilyenkor különösen próbáljunk a kedvükbe járni). Következik a be-kikapcsoló gomb, amivel az élőlények előállítását indíthatjuk meg a génbankban, leállíthatunk építkezéseket, illetve állatainkat kivonhatjuk irányításunk alól, hogy azok a továbbiakban ösztöneiknek megfelelően cselekedjenek. Marad még a HELP ikon (aminek aktiválása után épületek, élőlények, emberek, növények kiválasztása után azokról rövid jellemzés jelenik meg), valamint az alsó mutatók, melyekből a lények egészsége, ereje és egy többfunkciós jelző, mely a botanikus esetében a learatott magvak mennyisége, állat esetében genetikai evolúciós foka jelenik meg. Az irányításról annyit, hogy csapatokat a megszokott módon, lenyomva tartott bal egérgombbal jelölhetünk ki. Ugyanezt az ALT billentyűvel kombinálva csak a keretbe eső állatokat választhatjuk ki.

[illegible]

A specialisták négy dologban lehetnek képzettek (megjegyzem, hogy a legtöbb cselekvésük egy bizonyos területre hat, melyet egy pontozott kör jelöl):

■ **mérnök:** építeni, javítani, továbbfejleszteni, valamint lebontani


Gondosan felépített leszállópálya a sziget csücskében.

tudja az épületeket. Építéshez válasszuk ki a mérnököt, majd a mellette megjelenő listáról a kívánt épületet. A térképen nem minden épületet lehet bárhol elhelyezni, például a fúrótoronyhoz bányaterület kell. Javításhoz vagy fejlesztéshez kattintsunk a sérült vagy kiválasztott épületre, míg lebontáshoz CTRL + bal kattintás szükséges (ellenséges épületeket is lebonthatunk, ezt azonban a bírák nem értékelik túlságosan).

■ **genetikus:** új fajokat kutat, embereket és állatokat gyógyít, valamint állatokat bénít meg szükség esetén. Ha egy ismeretlen faj egy példányát fedezzük fel valahol, vigyük rá a kurzort, mire egy nagyító jelenik meg. emberünk a bal kattintásra ilyenkor odamegy az állathoz, és folyamatosan bénítva megvizsgálja annak genetikai felépítését (a kutatás foka a genetikus feje fölött jelenik meg, százalékban. 50 % elég a reprodukcióhoz, további vizsgálat csak fejlettebb génygyárakkal lehetséges, és növeli a lény méretét, intelligenciáját, erejét). Ha egy emberünk vagy élőlényünk feje fölött a genetikus kiválasztása után vörös kereszt jelenik meg, bal kattal odaküldhetjük genetikusunkat, aki meggyógyítja az egyedet. Ismert, de nem saját gyártmányú lény esetében arra vive a kurzort egy kék célkereszt jelenik meg, amivel emberünk megbénítja a lényt.

■ **botanikus:** növényeket ültet, vizsgál és szüretel. Mindez egyrészt az etherialok örömére való (jópontot kapunk érte), másrészt az ültetett nö-


A tengerparti naptelepek kifizetődő befektetések.


Mindig szemléljük meg növényfarmunkat, és ha itt az idő, szüreteljünk.

vényeket visszaforgathatjuk, és GOOP-ot nyerhetünk belőlük. Némelyik fajta ezen kívül bizonyos mértékig le is lassíthatja az ellenséges állatok támadását, mintegy kerítés gyanánt. Emberünk kiválasztása után a már ismert növények közül kiválaszthatunk egyet, majd az ültetésre váltó kurzorral (majd megértitek, ha látjátok) ültethetünk, természetesen csak ha van elegendő vetőmag a korábbi szüretelésekből. Meglevő ültetvényeket a szintén átváltozó kurzorral és bal kattintással szüretelhetünk le (amíg emberünk puttonya meg nem telik). CTRL + bal kattintás eredménye motoros fűrésszel történő


Gondosan felépített telepünk pillanatok alatt a tűz martalékává válik.

irtás lesz, melyet lehetőleg mellőzzünk, ha felügyelőink épp a bolygót látogatják.

■ **erdőkerülő:** az állatok viselkedését tudja befolyásolni, illetve bizonyos védelmi funkciói is vannak. Kiválasztásakor különböző ikonok jelennek meg. Az étkészlet hatására a megjelenő körön belüli lények táplálkozni kezdenek, a két kard hatására a területen belül erőteljesebben harcolnak (természetesen az ellenséges állatokkal és emberekkel, nem egymással), a szív pedig a párzást segíti. Néhány állat feje felett ugyanis kis szívecskék jelennek meg, ekkor "tüzelnek", mégis tartanak egymástól, így bátorítani kell őket. Így keverék-állatokat hozhatunk létre, amelyek öröklik őseik tulajdonságait. Egy ellenséges állatra kattintva az erdőkerülő lebénítja azt (egy idő után az állat meghal), míg ugyanez a CTRL-al ötvözve halálos sugarakat jelent.


Komoly viharfelhők gyülekeznek telepünk felett...

Sorban az épületek:

■ **bánya:** ásványokat termel ki, és GOOP-ot állít elő belőlük. Természetesen megfelelő területre kell építeni. A többi épületet csak ennek megépítése után kezdhetjük el tervezgetni.

■ **energiaelosztó:** a második építhető objektum. Önmagában csak saját és egy bánya energiaellátására képes, de az energiagyűjtők energiáját képes összegyűjteni és az igényeknek megfelelően elosztani. Hatótávolságát egy pontokból álló kör jelzi. A többi épület működéséhez elengedhetetlen. Továbbfejleszthető.

■ **napenergiatelep:** egyetlen energiaforrásunk. A begyűjtött energiát az energiaelosztóba sugározza. Továbbfejleszthető.

■ **génbank:** állatok előállítására szolgáló, alapszintű épület. Csak 50 % szintű élőlények állíthatóak elő vele, fejlettebbek előállításához Gene Machine és Gene Lab kell. Klónozáshoz kattintsunk a bal gombbal az épületen, majd a szükséges lény kiválasztása után nyomjuk meg a piros gombot. Továbbfejleszthető.

■ **újrafeldolgozó üzem:** halott állatokat és növényeket képes újra GOOP-á alakítani, és bizonyos mennyiségig tárolni. Építése és használata igen jó pont. Továbbfejleszthető.

■ **GOOP tároló:** csak az újrafeldolgozó üzem felépítése után építhető. Tárolja a felesleges GOOP-ot, ami az üzemben már nem fér el.

■ **leszállópálya:** a bolygó körül keringő anyahajóról szakembereket hozathatunk le és küldhetünk vissza. A radarjára kattintva választható ki az egy vagy több munkás (mellette százalékban a tudásszintje), majd a piros gombbal már érkezik is a szállítóürhajó. Azok az emberek, akik már lent vannak a bolygó felszínén, egy kis talapzaton állnak. őket az előbbi módon küldhetjük vissza.


Emberkénk a csodát várja...

■ **őrlő:** fából képes az épületek fejlesztéséhez szükséges anyagokat előállítani. A Crab élőlény szintén szükséges a fejlesztéshez. Maga az épület szintén továbbfejleszthető.

ÁLLATOK:

■ **szamár:** igen alkalmas teherhordásra, tehát képes növényeket és elhullott társait a bázisra vontatni és az újrafeldolgozóba tenni. Alap védekezésre is képes. Ha monolittal érintkezik, erősebb lesz a rúgása.


Az UFO-k által kijelölt hely közelében kell bevetnünk minden tudásunkat.

■ **rák:** Építésre képes, ezért elengedhetetlen az épületek továbbfejlesztéséhez is. Szárazföldön és vízben otthonosan mozog, de a sivatagban hamar kiszárad. Monolit hatására képes a rá kilőtt lövéseket visszaverni.

■ **béka:** elég gyenge, de igen mozgékony állat, ezért felderítésre tökéletesen alkalmas. Különleges képességként képes lehet savat köpni, mely épületek, emberek és állatok ellen is alkalmas.

■ **madár:** természetesen repülésre képes, tehát minden terepen kitűnően használható felderítésre - annál is inkább, mivel ez a leggyorsabb állat. Monolittal érintkezve zuhanórepülése igen hatásos állatok és emberek ellen.


Botanikusunkat soha ne hagyjuk tétlenül ácsorogni.

■ **dinoszaurusz:** igen kiszámíthatatlan, bivalyerős és kegyetlen állat. Monolit után képes tüzet fújni, mely felgyújtja a fákat is.

Az állatok egymással párosodni is képesek (igen meglepő), amelynek hatására az utód örökli szülei alapképességeit. **Hibridek előállításához** fejlesztett Gene Lab és Gene Machine szükséges. A hibridek speciális tulajdonságai mások lehetnek, mint szüleié, és azok hiába voltak már "szuperállatok" (tehát érintkeztek a monolittal), az utód nem születik annak, hanem ő magának is érintenie kell ezt az objektumot.

○

A növények valójában annyiban fontosak, hogy táplálékot adnak az állatoknak, faanyag nyerhető belőlük a fejlesztésekhez, GOOP vonható ki belőlük, valamint kis mértékben védenek a támadásoktól, és jó pontokat jelentenek elbírálásunknál. Kiválasztásuk után alul néhány jellemző jelenik meg róluk: a négyszög a tápértéket jelenti, a háromszög a tatartalmat, a pont pedig azt, hogy mekkora mennyiségű vetőmag szükséges hozzájuk.

○

Mint az mostanra nyilván kiderült, egy egészen egyedülálló játékkal állunk szemben. Alapötlete a Bullfrogtól megszokott módon igen remek, kivitelezése szintén kiemelkedő, kezelhetősége pedig a hasonló játékokhoz hasonlóan igen egyszerű. Csak ajánlani tudom.

gene wars

Kiadja: Bullfrog

486/66
8MB RAM
SVGA
2X CD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

A játék legnagyobb erőssége a remek hanghatások.

87%

A RÉGI SZÉP IDŐKET IDÉZŐ 2D-S TÁBLÁK!









ABSOLUTE PINBALL

Játéktermekbe betérve mindig megmegállok az általában a legsötétebb és legeldugottabb sarokba állított flipperek mellett. Valószínűleg szerelmem már soha nem fog lelohadni irántuk. Könnyű a kis fényes golyóbis bűvöletébe esni, a huszasok gyorsan eltűnnek az asztal keskeny nyílásaiba, és nem lehet abbahagyni a gömböcske kergetését: ha jól megy, akkor azért, ha pocsékul, akkor meg csak azért sem...

Talán pont ezért csaptam le a 21st Century Entertainment ki tudja hányadik flipperére, az Absolute Pinballra. Tudtam, hogy mire számíthatok, hiszen ebben a stílusban már egész biztos, hogy nem lehet újat felmutatni, de azért bizakodtam, hogy jó szórakozás lesz. Nem csalódtam...

A FLIPPERSZIMULÁCIÓK HÁROM ALAPPILLÉRE

A felhőtlen élvezethez három ismérv tökéletes megléte szükséges. 1: **nagy műgonddal megtervezett, érdekes asztalok, átlátható felületek, míves munkák**, mint ahogy az a Williams árkádflippereire is jellemző. És ez alatt nem a gombák, loopok és pöccentők számát, hanem szisztemtikus elhelyezését, érdekes variációit, logikus felépítését kell érteni.

2: **Bármely táblának, legyen az árkád, vagy számítógépen szimulált, kell hogy legyen témája, mondanivalója**, amivel összhangban van minden felépített "tereptárgy", a végrehajtandó feladatok és természetesen a hanghatások, zenék. Például egy Star Wars flippertáblán ilyen feladat a Halálcsillag kilövése.

3: Már az első két pontban is sokan elvéreznek, de az utolsó a legnehezebben megvalósítható. **A táblák legyenek hangulatemelők, korbácsolják fel az érzelmeket, keltsenek feszültséget**, egyszóval újabb és újabb pénz bedobására (illetve ismételt betöltésre) ösztönözzenek, ne hagyják nyugodni az embert.

Ha bármelyik e három kritérium közül sántít, akkor lehet a játék Silicon Graphics gépeken kreált 3D-s megjelenítésű, zenét CD-ről bömböltető, 40 golyós multiballt tartalmazó csoda, ennek ellenére senki nem fog beizgulni tőle. Nos, az Absolute Pinball, annak ellenére, hogy a "szakállas" 2 dimenziós táblákból áll, hogy alig villant fel eddig nem látott extrákat, nálam abszolút bejött. **A készítők nem akartak többet, mint egy átlátható, élvezetes, a régi értékekre építő négytáblás flippert**, és ez sikerült is nekik.

absolute pinball	Kiadja: 21st C.E.
PC: 486/66, 8MB RAM, (S)VGA, CD, SB	
88%	

A TÁBLÁK

Desert Run: a Párizs Dakar Rally-nak szentelt tábla a legkuszább, legtöbb rámpával és looppal ellátott, mégis tökéletesen átlátható és abszolút élvezetes tábla. Itt lehet legjobban megfigyelni az üvegrámpák fénytörését, és ez az a pálya, ahol szinte bárhová pöccintve a golyót, az tuti lyukra vagy felüljáróra fut. Fődíjként (az 5 lasztival 12 extrát teljesítve) a dakari dobogó csúcsára állhatunk.

Aquatic Adventure: a vízalatti világ pályája a legcsupaszabbnak tűnő asztal. A középső térfélen villogó kijelzők sokasága jelzi azonban, hogy elérendő extrákban nem lesz hiány. A tábla az idő múlására és a levegő szűkösségére van kihegyezve, illően a vízalatti élet viszontagságaihoz.

Balls & Bats: az amerikai baseball liga táblája vonultatja fel az egyik speciális mozgó célt, egy baseball kesztyűt, ami a labda időben történő felgurításakor elkapja azt. Az alsó kijelzőn gyakorta vehetünk magunk is részt dobó- és ütőjátékosként helyzetgyakorlatokon. Egyébként szerintem ez a legszerényebben felszerelt asztal.

Dream Factory: a hollywoodi álomgyár táblája a mozgalmasabbak közé tartozik az 5 rámpájával és süllyesztőjével. Mint Hollywoodban, itt is minden pillanatban történik valami. A sorozatban meglőhető loopok a legjobban fizető helyek, de a labdanyelő lyukak is igen érdekes nyereményeket rejtenek.

AMI AZÉRT MINDENKÉPPEN EMLÍTÉST ÉRDEMEL

Azért néhány extrát ebbe is belecsempésztek, de valószínűleg csak a saját megelégedettségüket szerették volna velük növelni, mivel ha nem hívom fel rá a figyelmeteket, Ti sem igen vennétek észre (én is csak a sajtóanyag elolvasása után figyeltem fel rájuk). Szóval új dolog az **üvegrámpák** és az alattuk elhelyezkedő felület viszonyának kidolgozása, ami alatt nemcsak a kis lámpácskák tört fényű felvillanásait, hanem a golyó alatta való elhaladásakor fellépő fénytörést is érteni kell. A táblákon elhelyezett kismillió fényforrás hatására a golyón látható reflexiók is újdonságszámba mennek. Az alsó tizedben található **videókijelzőn** tényleg megszámlálhatatlan mennyiségű animáció pörög, sőt bónuszjátékok helyszíne is ez a kis terület. A táblákon jópár helyen mozgó célok és röppályaeltérítő **tereptárgyak,** mágnesek találhatók, a **3 labdás multiball** pedig már megszokott extraként köszön vissza.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 AIRBORN ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 ARCADE ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 BOARD & STRATEGY	1999	BLOODNET	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BLOODWING	3999
100 FIGHTING ACTION	1999	BUREAU 13	3999
100 KIDS ACTION	1999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
100 RACING ACTION	1999	CADILLACS DINOSAURS	7999
100 SPORT ACTION	1999	CANNON FODDER 2	2999
100 TOP WIN GAMES VIII	1999	CAPITALISM	9999
1000 GAMES ENCYC.	2999	CAR & DRIVER	2999
11TH HOUR	9999	CASINO & CARD GAMES	2999
1942 PAC.AIR WAR G.	3999	CENTRAL INTELIGENCE	3999
1944 ACROS THE RHINE	3999	CHAMPIONSHIP POOL	2999
300 GAMES FOR WIN.	2999	CHAOS CONTROL	3999
3D ACTION GAMES	2999	CHRONICLES OF THE S.	9999
7TH GUEST	2999	CHRONOMASTER	9999
ABC W.WORLD OF A.	10999	CIVILIZATION	3999
ABUSE	9999	CIVILIZATION 2	10999
ACES OVER EUROPE	2999	COMBAT CLASSICS 3	4999
AD&D LEGEND SERIES	6999	COMMANDER BLOOD	3999
ADV. CIVILIZATION	9999	CONGO	9999
AFTERLIFE	11999	CONQUERROR AD 1086	9999
AH 64D LONGBOW	11999	CREATURE SHOCK	2999
AIRBORN RANGER	1999	CRUISE FOR A CORPSE	2999
AL UNSER JR ARC. RACE	2999	CRUSADER NO REGRET	9999
ALBION	9999	CYBER MAGE	9999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	CYBER SPEED	9999
ALIEN BREED TOW.A.	5999	CYBERIA 2	9999
ALIEN INCIDENT	7999	D	3999
ALIEN ODYSSEY	3999	D1000	3999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	DARKER	3999
ARCADE GAMES	2999	DAWN PATROL	2999
ARCHER MC. POOL	3999	DAY OF TENTACLE	3999
ARCHIBALD	5999	DESERT STRIKE	2999
ASCENDANCY	3999	DID S VIRTUAL WORLDS	4999
ASSAULT RIGS	4999	DREAMWEB	3999
ATTACK STACK COLL.	7999	DUKE NUKEM 2	2999
BATMAN FOREVER	3999	DUNE	2999
BATTLE ACTION GAMES	2999	DUNE 2	3999
BENEATH A STEEL SKY	4999	DUNGEON MASTER II	3999
BEST 3D GAMES	2999	DUST	3999
BEST OF GAMES 95	2999	EARTH SIEGE	3999
BEST WINDOWS GAMES	2999	EARTH SIEGE 2	9999
BIOFORGE	3999	ECSTATICA	3999
BIRDS OF PREY	3999		

EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	11999	JACK THE RIPPER	3999
		JIMY WHITE SNOOKER	3999
EIGHT BALL DELUXE	2999	JUDGE DREDD	3999
ELDER SCROLLS ARENA	3999	JUNGLE BOOK	8999
ELF	1999	JUNGLE STRIKE	2999
EMPIRE SOCCER	1999	KID S KIT 4-7	9999
EXTREME GAMES	4999	KID S KIT 8-12	9999
EXTREME PINBALL	3999	KINGS TABLE	2999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	KYRANDIA 3	3999
EYE OF BEHOLDER 3	2999	LABYRINTH OF TIME	3999
F117A	2999	LANDS OF LORE	3999
F14 FLEET DEF. + SCEN.	3999	LAST DINASTY	3999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	LAURA BOW 2	2999
F22 LIGHTNING II	11999	LEGEND OF KYRANDIA	3999
FADE TO BLACK	9999	LITTIL DIVIL	2999
FAST ATTACK	9999	LOADSTAR	3999
FIREFIGHT	9999	LODERUNNER	3999
FLASHBACK	2999	LORDS OF MIDNIGHT	3999
FOOTBALL GLORY	2999	LOST EDEN	3999
FORMULA 1 GP	3999	LOST FILES OF S.HOLMES	3999
FORMULA 1 GP 2 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999	LOST IN TIME	2999
		LOTUS 3	1999
FRANKENSTEIN	1999	MAGIC CARPET	3999
FREDDY PHARKAS	3999	MAGIC CARPET DATA	4999
FRONT LINES	4999	MANIAC SPORTS	3999
FULL THROTTLE	4999	MANIC KARTS	3999
FUN PACK	2999	MASTER PIECE COLL.	9999
FUN PACK 2	2999	MAXIMUM ROAD RACE	3999
FUN PACK 3	2999	MEGAPAK 3	9999
GABRIEL KNIGHT 2	9999	MEGAPAK 4	9999
GENE MACHINE	9999	MEGAPAK 5	9999
GENEWARS	11999	MEGAPAK 6	9999
GOBLINS 1-2	2999	MEGARACE 2	9999
GRAND MASTER CHESS	2999	MEGATRIPAK	2999
GRAND PRIX MANAGER	9999	MEGEGAMES	2999
GREAT NAVAL BATTLES 2	3999	MICROCOSM	8999
GREMLIN CD 4 COMP.	2999	MISSION CRITICAL	3999
GUILTY	3999	MORTAL COIL	3999
HELLFIRE ZONE	3999	MORTAL KOMBAT 3	9999
HERETIC SHADOW O. S.	4999	MUPPETS INSIDE	7999
HERO QUEST	1999	NASCAR	3999
HEROES OF THE 357TH	2999	NASCAR TRACK PACK	4999
HI OCTANE	3999	NATO FIGHTERS	5999
HOOK+LEGEND OF KYR.	4999	NBA JAM T. E.	2999
INDIANA JONES 4	2999	NBA LIVE 96	11999
INDY CAR RACING	2999	NEED FOR SPEED SPEC.	9999
INDY CAR RACING 2	9999	NHL 95 CLASSIC	3999
INFERNO	3999	NIGEL MANSELL W.CH.	1999
INT. ATHLETICS	1999	NOCTROPOLIS	3999
INT. SOCCER	1999	NOMAD	2999
INT. TENNIS	1999	NORMALITY	9999
IRON ASSAULT	3999	OFFENSIVE	4999

OLYMPIC GAMES	9999	SPACE BUCKS	9999
OLYMPIC SOCCER 96	9999	SPACE HULK	6999
ONE IN A MILLION SEX	4999	SPACE HULK VOTBA	8999
OVERLORD	2999	SPACE QUEST 6	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SPECTRE VR	3999
PATRICIAN	3999	SPEED HASTE	9999
PBA BOWLING	3999	SPELLCASTING PARTY P.	3999
PERFECT GENERAL II	3999	SPUD	9999
PINBALL 2000	2999	STAR BALL	3999
PIRATES GOLD	3999	STAR CRUSADER	3999
PIZZA TYCOON	3999	STAR TREK JUDG.RIT.	2999
PLAYER MANGER 2	3999	STARLORD	3999
POWER DRIVE	6999	STEEL PANTHERS	4999
PRAY FOR DEATH	6999	STORM	9999
PRIMAL RAGE	3999	STREET FIGHTER 2	2999
PRINCE OF PERSIA 1-2	7999	STRIKE COMMANDER	3999
PRISONER OF ICE	3999	SU 27 FLANKER	4999
PRO PINBALL - THE WEB	7999	SUBWAR 2050 +SCEN.	3999
PSYCHIC DETECTIVE	3999	SUMMER GAMES SEX	4999
PUSH OVER	1999	SUPER CARS INT.	2999
PUTT PUTT MOON	5999	SUPER KARTS	3999
PUTT PUTT PARADE	5999	SUPER STREET F. 2	4999
PYROTECHNICA	3999	SUPERSKI PRO	3999
QUAKE	9999	SYNDICATE PLUS	3999
RAILROAD TYC. DELUXE	3999	SYSTEM SHOCK	2999
RALLY CHAMPIONSHIP	2999	SYSTEM SHOCK	7999
RAPTOR	2999	TEK WAR	3999
RAYMAN	9999	TERMINAL VELOCITY	2999
REBEL ASSAULT	3999	TERRA NOVA	3999
RETRIBUTION	3999	TFX	3999
RETURN FIRE	9999	THEXDER	3999
RIDDLE OF MASTER LU	9999	THIS MEANS WAR	3999
RISE & RULE OF A.EMP.	9999	THUNDER HAWK 2	7999
RISE OF TRIAD	6999	TILT	3999
ROAD RASH	9999	TILT	9999
ROAD WARRIORS	2999	TIME COMMANDO	11999
SEA LEGENDS	9999	TIME GATE (MAGYAR LEIRÁSSAL)	5999
SENSIBLE GOLF	3999		
SENSIBLE SOCCER	5999	TOP GUN	9999
SEPARATION ANXIETY	3999	TORINS PASSAGE	3999
SETTLERS II	9999	TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999
SHADOW CASTER	7999	TRACK ATTACK	3999
SHAREWARE PACK	5999	TRANSPORT TYC. + W.ED.	3999
SHELLSHOCK	4999	TRANSPORT TYCOON	6999
SHIVERS	3999	UFO ENEMY UNKNOWN	3999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999	ULTIMATE SOCCER ENC.	9999
SILENT STEEL	3999	UNDER A KILLING MOON	2999
SILENT THUNDER	9999	UNIVERSE	4999
SILVERLOAD	3999	URBAN RUNNER	9999
SIM CITY	3999	US MARINE FIGHTERS	5999
SLEEPWALKER	1999	US NAVY FIGHTERS	3999
SLIPSTREAM 5000	3999	VOODO LONGUE	3999

VOLFIED & PIPE MANIA	1999	WIPEOUT	3999
WACKY WHEELS	2999	WITCHAVEN	3999
WAR COLLEGE	9999	WIZKID	1999
WARCRAFT II	10999	WORLD RALLY FEVER	3999
WARCRAFT II ADD ON	4999	WORMS	7999
WARHAMMER	9999	WRATH OF GODS	3999
WEREVOLF VS COM.	7999	WWF WRESTL. ARCADE	7999
WETLANDS	3999	X WING COLLECTORS	4999
WHITE LINE COMPIL.	8999	XANTH	3999
WING COMMANDER	2999	Z	9999
WING COMMANDER III	4999	ZEPPELIN	3999
WING COMMANDER IV (MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999	ZONE RAIDERS	3999
		ZOOL	1999
WINGS OF GLORY	3999	ZOOL 2	1999

1+5 JÁTÉK

1000 MIGLIA	1999	GUNSHIP	1999
BLADE WARRIOR	1999	INT.ATHLETICS	1999
BLUES BROTHERS	1999	ISHAR 2	1999
BOMBUZAL	1999	LAST NINJA 2	1999
CRAZY CARS 3	1999	M1 TANK PLATOON	1999
DELUX STRIP POKER	1999	PREDATOR 2	1999
F15 STRIKE EAGLE	1999	SUPER TETRIS	1999
F19 STEALTH FIGHTER	1999	TITUS THE FOX	1999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999	TV SPORTS BASKETBAL	1999
GRAND PRIX MASTER	1999		

1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	KNIGHTS OF SKY	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	M1 TANK PLATOON	3999
GUNSHIP	3999	SPECIAL FORCES	3999

MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL MEGJELENT JÁTÉKAINK

11.999,- EF 2000

WING COMMANDER IV The Price of Freedom 7.999,-

5.999,- KNIGHT'S CHASE

9.999,- GRANDprix 2

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat.

Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

A TRAIN	3999	MARIO ANDRETTI R.CH.	2999
ALADDIN	5999	MIDWINTER	1999
ALL DOGS GO TO H.	1999	MIDWINTER II	2499
ANC.ART OF WAR IN S.	4999	MONKEY ISLAND 2	2999
BATTLE ISLE DATA	3999	MORTAL KOMBAT 2	4999
BATTLE ISLE II	4999	MURDER	1999
BIG RED ADVENTURE	3999	PACIFIC ISLAND	3499
BLACK HAWK	2999	PATRICIAN	4999
BREAKTHRU	3999	PATRIOT	4999
BUDOKAN	2999	PEPPER S ADVENTURE	2999
COMANCHE	7999	PINBALL MANIA	7999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PIZZA TYCOON	4999
CYBER RACE	3999	POPULOUS II	2999
DAEMONSGATE	3999	POWERMONGER	2999
DARKER	6999	PROJECT X	3999
DAVID LB. GOLF	4999	PYROTECHNICA	3499
DAY OF TENTACLE	5999	PYROTECHNICA	3499
DELTA V	2999	RAILROAD TYCOON	3999
DESCENT	3999	RAMPART	2999
DESERT STRIKE	3999	RAPTOR	2999
DREAMWEB	2999	REALMS	2999
DUKE NUKEM 2	2999	RETURN OF PHANTOM	5999
DUNE II	2999	REX NEBULAR	4999
DUNGEON MASTER II	5999	RINGWORLD	3999
EARTH SIEGE	6999	ROBOCOP 3	2999
EL FISH	3999	SECRET WEAPONS O.L.W	3999
EPIC	2999	SENSIBLE GOLF	7999
EYE OF BEHOLDER	2999	SETTLERS	5999
EYE OF BEHOLDER 2	2999	SHADOW LANDS	2999
EYE OF BEHOLDER 3	2999	SLIPSTREAM 5000	4999
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999	SPACE HULK	2999
F29 RETALIATOR	3999	SPECTRE VR	5999
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999	STAR CONTROLL II	4999
FLUX	2999	STAR CRUSADER	5999
FREE DC	4499	STARLORD	3999
GUILTY	3999	SUMMER CHALLENGE	2999
GUNSHIP	4999	SUPER STREET FIGHTER 2	4999
HAND OF FATE -KYR.2	3999	SYNDICATE	2999
HEIMDALL 2	2999	SYSTEM SHOCK	6999
INDIANA J.DESKT.ADV.	2999	TEST DRIVE 2	2999
INDIANAPOLIS 500	2999	TEST DRIVE 3	2999
INFERNO	5999	THE CYCLES	2999
JAGGED ALIANCE	6999	TRANSPORT TYC.W.EDIT	3999
JURASSIC PARK	3999	ULTIMA 7	3999
KA 50 HOKUM	3999	ULTIMA VI	2999
LETHAL WEAPON	1999	UNIVERSE	3999
LHX ATTACK CHOPPER	2999	WACKY WHEELS	2999
LITTLE BIG ADVENTURE	3999	WWF 2 EUROPEAN R.	2999
LOMBARD RAC RALLY	2999	X WING	3999
LOW BLOW	2999	ZEPPELIN	3999
M.JORDAN IN FLIGHT	2999		

ANGOL ÚJSÁGOK

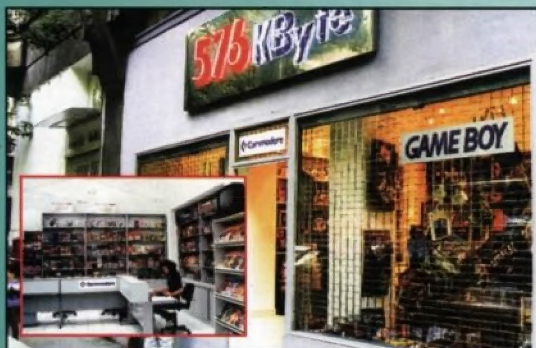
PC CD: (CD melléklettel)		SEGA, PSX)	999.-
PC GAMES	1599.-	EGM2 (PC, NINTENDO,	
PC FORMAT	1599.-	SEGA, PSX)	999.-
MULTI FORMAT		GAME PRO (PC, NINTENDO,	
EDGE	999.-	SEGA, PSX)	999.-
KONZOL:		TOTAL (NINTENDO)	999.-
3DO MAGAZINE + CD	1599.-	TOTAL PLAYSTAT. (PSX)	HÍVJ!
C and VG (PC, NINTENDO,		SEGA SATURN OFFICIAL	
SEGA, PSX)	999.-	(SATURN) + CD	1999.-
EGM (PC, NINTENDO,		PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999.-

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151





Új helyeken is találkozhatsz PC CD-ROM választékunkkal!

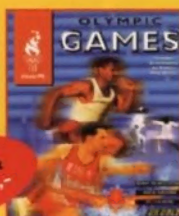
***ÁPISZ*, V. kerület, Kossuth Lajos utca 2/A**



és a Duna Plaza-beli LIBRI könyvesbolt (Váci út 178., földszint)
Nyitási akció 2 hétig csak a Libri könyvesboltban
október 14-től 27-ig az alábbi hihetetlen árakon!









AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akciónk csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magad...
vagy küldd el
megrendeléseddel...

ÁRESÉS!

Az árlistánkban kiemelt
PC CD-ROM játékaink